

第 20 回文化資源学フォーラム実施報告書
アマビエ現象 2020 - よみがえり妖怪の変容と拡散が映す現代

文化資源学フォーラムの企画と実践履修生

目次

第 1 章	文化資源学と文化資源学フォーラム	5
1.1	文化資源学研究室とは	5
1.2	文化資源学フォーラムとは	5
1.3	2020 年度受講生	6
第 2 章	アマビエ現象 2020	7
2.1	企画概要	7
2.2	当日発表	8
2.2.1	開会挨拶：文化資源学研究室主任 小林真理教授	8
2.2.2	趣旨説明：八柳サエ	8
2.2.3	基調講演：群馬大学 市川寛也准教授	9
2.2.4	学生発表：関慎太郎・伊達摩彦	16
2.2.5	ディスカッション：市川寛也准教授・伊達摩彦・松本玲子	17
2.2.6	閉会挨拶：文化資源学研究専攻長 中村雄祐教授	24
第 3 章	発表に向けた準備	27
3.1	発表までのスケジュール	27
3.2	勉強会	28
3.2.1	西村明先生（東京大学准教授）	28
3.2.2	市川寛也先生（群馬大学准教授）	29
3.2.3	水野祐先生（シティライツ法律事務所）	29
第 4 章	オンライン開催に向けた足取り	31
4.1	学生間のコミュニケーション及び情報共有の方法	31
4.2	文化資源学日誌	31
4.3	当日に向けた準備	32
4.3.1	実施方法の検討	32
4.3.2	参加者募集方法	34
4.3.3	ビジュアルの統一	34
4.4	当日の運営	34
4.5	反省事項	35

第 5 章	アンケート結果	37
第 6 章	フォーラムを実施して	47
付録 A	ポスター	53
付録 B	基調講演スライド資料	55
付録 C	学生発表スライド資料	61
付録 D	来場者アンケート	67

第1章

文化資源学と文化資源学フォーラム

1.1 文化資源学研究室とは

文化資源学（Cultural Resources Studies）について、東京大学大学院人文社会系研究科・文学部のホームページでは次のように説明されている。

「文化資源学 Cultural Resources Studies」（resource は泉に臨むという意味）とは、いわば既存の学問体系の側に立つことよりも、体系化のもとになった資料群の中に分け入ることから始まる。文化を根源に立ち返って見直し、資料群から多様な観点で新たな情報を取り出し、社会に還元することを目指している。具体的には、史料館、文書館、図書館、博物館、美術館、劇場、音楽ホール、文化政策、文化行政、文化財保護制度などの過去と現在と未来を考えようとするものだ。

文化資源学研究室は上記にあるように、学問体系の「源泉」に立ち返って知識や情報を探求する研究の推進、それらを社会に還元する高度専門職業人の育成を目的に、東京大学大学院人文社会系研究科に属する研究専攻として2000年度に設置された。本研究室は学部に対応する専修課程を持たず、修士・博士課程のみで構成されている。当初は文化経営学、形態資料学、文字資料学（文学書・文献学）で構成されていたが、2015年度より文化資源学と文化経営学の2つのコースに再編された。

1.2 文化資源学フォーラムとは

文化資源学フォーラムは研究室の必修科目である「文化資源学フォーラムの企画と実践」を受講する修士・博士課程の新生によって企画・運営される公開フォーラムである。テーマ、開催場所、開催様式などは受講生に任されているが、公開の形で実施することが条件になっている。年齢・経歴・関心が異なる多種多様な学生が集まり、テーマ選出、問題提起などを行うことは決して容易なことではないが、学生同士の活発な議論を通して、フォーラムの内容を具体化、実現していくことが求められる。過去のフォーラムにおいても、多様なテーマが選ばれ、また、講演・展示・パネルディスカッションなど、さまざまな開催形式が試みられてきた。また、フォーラム開催に向けての過程は、ディスカッサントへの申し入れや登壇交渉、学外から講師を招いた勉強会の実施、参加者の募集など、学術発表を社会に発信する上で必要かつ座学では得難い経験を得る機会でもある。

なお、過去に行われたフォーラムは次頁の通りである。

- 第1回 「文化をつくる、人をつくる：インターンシップとリカレント教育の現在」(2001年度)
- 第2回 「記憶の再生：遺跡・史跡のマネジメント」(2002年度)
- 第3回 「関東大震災と記録映画：都市の死と再生」(2003年度)
- 第4回 「文化経営を考える：オーケストラの改革・ミュージアムの未来」(2004年度)
- 第5回 「廃校の可能性—芸術創造の拠点として—」(2005年度)
- 第6回 「社会と芸術の結び目—アウトリーチ活動のこれから—」(2006年度)
- 第7回 「1000円パトロン時代—ファンドによる芸術支援の現状と課題—」(2007年度)
- 第8回 「つくる、えらぶ、のこす、こわす—高度経済成長期の東京景観考—」(2008年度)
- 第9回 「めぐりゆくまなざし—発見され続ける銭湯—」(2009年度)
- 第10回 「『書棚再考』—本の集積から生まれるもの—」(2010年度)
- 第11回 「#寺カルチャー—仏教趣味のいまを視る—」(2011年度)
- 第12回 「地図×社会×未来—わたしたちの地図を探しにいこう—」(2012年度)
- 第13回 「酒食饗宴—うたげにどう人と人—」(2013年度)
- 第14回 「らくがき—そこにかくということ—」(2014年度)
- 第15回 「キャラクター考—「刀剣男士」の魅せるもの—」(2015年度)
- 第16回 「2017年のホンモノ/ニセモノ—体験を揺さぶる技術にふれてみませんか」(2016年度)
- 第17回 「周年の祝祭—皇紀2600年・明治100年・明治150年—」(2017年度)
- 第18回 「コレクションを手放す—譲渡・売却・廃棄」(2018年度)
- 第19回 「富士と旅—旅メディアのこれまでこれから—」(2019年度)

1.3 2020年度受講生

2020年度の受講生は社会人学生4名を含む修士課程入学者の9名で構成された。

文化資源学コース 清水章文 関慎太郎 林田明子(社) 八柳サエ(社)

文化経営学コース 青木蘭 金成めい 伊達摩彦 松本隼樹(社) 松本玲子(社)

第2章

アマビエ現象 2020

2.1 企画概要

2020年に入り、新型コロナウイルス感染症が拡大、流行している。この捉え難い未知の伝染病（疫病）に対し、日本国内では、人々に不安が広がるのと軌を一にして「アマビエ」という、それまで殆ど知られていなかった妖怪の一種が脚光を浴びた。アマビエは、その図像によって瞬く間にインターネット上を中心に拡がって認知され、変容していった。厚生労働省の啓発動画に採用され、グッズや菓子などの様々な商品に展開されて、多くの人々が知るものとなり、社会の多様な場面で利用されるようになったのである。新型コロナウイルス感染拡大防止対策が図られ、生活様式に変革を迫られる中で短期間に拡散したアマビエを取り巻く様相を、ここでは「アマビエ現象」と呼ぶ。本フォーラムは、アマビエ現象に着目し、これをトピックとして採りあげる。

疫病退散にまつわる説話や神としては、蘇民将来、鍾馗、また流行神に疱瘡神などがあった。アマビエは、もともとアマビコという予言獣で、江戸時代後期に肥後国（現・熊本県）の海に現れて、疫病が流行したら自身の姿を描き写した絵を人々に見せれば除災できると予言したとされる、人々にとっての非組織的な信仰対象であった。明治時代の1882年、コレラ流行時にも、その絵図が話題になったと言われる。

2020年によみがえったアマビエは、当初、コロナ禍での疫病退散の意味において受け入れられたと考えられる。アマビエは肥後国に出現したと伝承されるが、特定の地域に根差す信仰対象ではなかった。そして、京都大学附属図書館所蔵の「肥後国海中の怪（アマビエの図）」に表されたオープンソースとなる図像があったことも、アマビエ拡散を促す要因であったろう。拡散のスピードと様態には、インターネット、SNSの機能と浸透が欠かせないが、妖怪の図像定着に貢献した漫画家・水木しげるによるアマビエの絵があったこともあり、アマビエの図を変容させることが肯定的に受け止められたことも、次々に新しいアマビエ像が生み出されたことと無縁ではないのではないだろうか。インターネット、メディアを介して拡散され、その表象を変化させたアマビエは、もはや疫病退散という文脈を超え、商標登録の動きも見られる。一つの愛らしいキャラクターとして認識されつつある。

即ちアマビエ現象におけるアマビエは、疫病退散の信仰の類型としてではなく、今日の社会のありようを映し出す資料、つまりは文化資源としての利用が広まっていると考えられる。

そこで本フォーラムは、以下の構成でアマビエ現象の分析と考察を加える場として開催するものである。

なお、今回は新型コロナウイルス感染拡大防止対策に照らして、オンライン方式での開催とする。第20回を迎える記念すべき節目の年に、オンラインでの利点を活かした新たなフォーラムの在り方の提示に結び付くことを期したい。

2.2 当日発表

2.2.1 開会挨拶：文化資源学研究室主任 小林真理教授

皆様こんにちは、本日は師走のお忙しいなか大勢お集まりいただき誠にありがとうございます。

本日開催いたします文化資源学フォーラムは文化資源学研究専攻の恒例行事となっております。今年は記念すべき第20回となっております。このフォーラムは2006年から学生たちで文化資源学のテーマを見つけ出しながら、フォーラムを企画し実践をするというもので、教員はそれに対するアドバイスをを行うという授業になっています。

今年は新型コロナウイルスの感染拡大から東京大学も3月にはすべての授業をオンラインで行うことが決定されました。この決定により学生と教員そして学生たちそれぞれも対面で会うことをせずに、オンラインで打ち合わせを重ねてきました。毎年テーマを決めるのに大変な時間と労力を必要とするこの授業ですが、今年はむしろ集中できたのか早くにテーマもまとまりました。また感染症の終焉を見通せないこともあり、フォーラムそれ自体も初のオンラインで開催するということになり、今日に至っております。

フォーラムを始める前に申し上げるのはちょっと口幅ったいところがありますが、このような予測のできなかった状況の中で学生たちは本当によくやったと感心しています。それもこの間学生達の企画にアドバイスを下さった先生方、とりわけ本日ご登壇いただく市川寛也先生のおかげであり、心よりの御礼を申し上げます。

これよりフォーラムを始めさせていただきますが、オンライン開催ということで時間を短縮して行わせていただくことになっています。とはいえぜひ様々なツールをご活用の上、活発なご質問やご意見をフォーラムの中にいただければと思っています。何卒よろしくお願い致します。

2.2.2 趣旨説明：八柳サエ

現在、世界規模で新型コロナウイルス感染症が、拡大し、流行しています。日本国内でも2020年から広がり、人々に大きな不安が広がったのと軌を一にして、この感染拡大以前には殆ど注目されていなかった妖怪の一種「アマビエ」が、その画像とともにインターネット上、SNSを中心に広がり、厚生労働省の啓発画像に採用されたり、グッズやお菓子など、様々な商品に展開されるなど、多様に活用されていきました。

わたくしたちは、感染拡大における不安や生活様式の変革を日々体験しながら、爆発的とも言える速さで短期間に拡散し、変容する、このアマビエを取り巻く様相を「アマビエ現象2020」と呼ぶことにし、フォーラム開催の時点で、新型コロナウイルスの感染がどうなっているか、それに伴うアマビエがどう扱われているかは全く見込めない、変化するものを承知で、コロナ禍にあって、現代を映す「アマビエ現象2020」を、文化資源学の視点で捉え、今後を展望してみたいと考え、今回のフォーラムのトピックとしました。

はじめに、アマビエとは何かについて、振り返って皆様と情報共有しておきたいと思います。

アマビエは、現在の熊本県の海で、毎晩光のものと聞いて、ある役人が行って見たところ、アマビエと名乗るバケモノが出現して、今年から6年間は豊作となる、もし流行り病が流行したら、人々に自分の似姿を見せよ、と告げて海に消えたという、江戸時代後期の弘化3年、1846年4月中旬と記された瓦版に、その似姿と特性が記され、残っているものが早い例の一つで、アマビエの誤った綴りからアマビエと伝わったとも推定されています。

つまりアマビエは、口伝えだけではなく、似姿を示す図像と、災いを除く方法を記す文章が瓦版で伝わりました。そして、アマビエの似姿は、2020年までに必ずしも一定の特徴が認知されていませんでしたが、2020年に拡散したアマビエは、ソースとなる図像があります。それが、こちら、京都大学附属図書館所蔵の「肥後国海中の怪（アマビエの図）」です。拡散のスピードと様相には、インターネット、SNSの機能と浸透が欠かせませんが、オープンソースとしての図像があって、二次創作を可能にしたことが、疫病退散の信仰の類型としてではない、文化資源としての活用の広がりにつながったと考えられます。それについては後刻の学生発表で詳しくお伝えいたします。

アマビエの図像の特徴は、四角い眼で、鳥のくちばしのような突き出た口を持ち、幾何学的な形の耳のようなものがあり、頭から長く足元まで垂れるような髪の毛を生やし、首はなく、胴体は鱗のような形のもので覆われています。そして、先が3つに分かれた足のようなものが3本ある姿で、墨だけの摺物で、色はありません。妖怪の似姿のイメージ定着に貢献されている漫画家・水木しげるさんによって、以前に描かれた姿も、このアマビエの姿から発していると考えられるもので、髪の毛のような長い毛は薄い緑色、胴体のうろこ状の形もいくつかの淡い色が挿してあります。お時間も限られまして、ここでは図像のご紹介は省きますが、是非皆様も、画像を検索してみてくださいませ。では、わたくしからのご説明はこれまでといたします。ありがとうございました。

2.2.3 基調講演：群馬大学 市川寛也准教授

いまご紹介いただきました群馬大学共同教育学部の市川と申します。

今日はお招きいただきましてありがとうございました。岩手県の新潟県というところから今日はお送りしています。ちょうど江戸後期というか江戸末ぐらゐの建造物なので、アマビエが描かれた時期とちょっと近いかなあというところがあります。今日は最初の基調講演ということで、文化資源としてのアマビエ、私自身が主に研究しております妖怪文化の現代的活用という観点から今のアマビエっていうものをどうやって捉えようか、あるいははどうやって捉えられるのかってところで考えていこうかと思えます。どうぞよろしくお願ひします。

これは私が住んでいるところのすぐ近くの群馬県の前橋駅の中の様子なんですけれども、ある日突然キャップで作られた2体のアマビエが登場してですね、こんなところにもアマビエが広がっているのかって衝撃を受けて、今回来る途中で改めて写真を撮ってきたものなんですけれども。ちょうど流行語にもなりましたけれども、ひとつの、一体の妖怪がここまで様々な形で社会のいろいろな場面に出てくるってのは、すごい珍しいことだなあというかですね。これがある前からこのアマビエという妖怪を知っていた方は、そうそう多くはないんじゃないかなと。妖怪マニアというか、妖怪好きの中ではそこそこ有名な妖怪ではあったんですけどもこんなに一般化していくのかというところでちょっと衝撃を受けていて。そうした中、今回フォーラムのテーマとしてアマビエ現象っていうところに注目していくというところに大変興味を持って、そんな中で皆さんとをやりとりする中でこの発表に至っているというようなことになります。

妖怪とは

まず妖怪ってなんなんだろうかというようなところから話を始めて徐々にアマビエの話につなげていこうかなと思うんですけども。

いきなり小豆あらいの写真を出示してしまいましたけれど。皆さん妖怪って言ったら何を思い浮かべるかって

ところです。さまざまな妖怪を思い浮かべるんじゃないかというふうに思いますけれども、妖怪の出発点ってどういうところなのかというのを考えると、やはり身の回りで起こる不思議な出来事、不思議な現象、それは説明はできないんですけども、それに対して何かしら名前とか形を与える。それによって妖怪が生まれていくと。一般的にはそういう風に言われているんですけども。いまお見せしている小豆あらいについては、おそらく川辺などを歩いていて、どこからともなく小豆を洗うような音が聞こえると。この音は何なんだろうなっていうようなところですね。これに「小豆あらい」という名前を付けて、ここからこういうイメージが生まれていくと。そういったところが妖怪の1つの特徴となってくるわけですけど、言ってみれば妖怪には現象として考える部分と存在として考える、この2つの軸で考えられるところがあります。

身の回りにはさまざまな不思議な現象っていうのが起こってくるわけですね。暑い寒いとかですね、不思議な音がする、なにかの気配がするとかですね。あるいは災害、光が見えるとかですね。そしてちょっと書いてありますけど、疫病というの目に見えない不思議な出来事というか、異様な出来事。今のコロナもそうですけど、その正体は何なのかっていうのはまだ誰にも恐らく分かってない部分っていうか、探究されている部分というかですね。そういうところかと思うんですが、コロナぐらい大きくなってしまうと、それ自体を妖怪化するのなかなか難しいところもありますが、こういう身のまわりにある超自然的現象っていうもの、この妖怪現象に対して形とか名前とかを与えることで超自然的存在としての妖怪存在が生まれてくるということになります。なので、私たちが知っている妖怪の裏側にはもっとたくさんの様々な現象があるというようなところですね。

妖怪の表象

この妖怪存在の表現のされ方としては、まずは言葉。これは言語化ですけども、基本的にはもともと妖怪っていうのは言語化されて口頭伝承というのが1つの特徴ではあるわけですが、その一方、絵にも表現できるということが結構重要で、今回のアマビエの場合も絵になっているということが結構なポイントかなというふうに思います。

絵になっていることによって非常に伝播しやすい状況というか、共有できるような状況になっていて、それをパッと見る、特にいまは様々なメディアがイメージとともに伝えることができるので、その意味では造形化の部分というのは非常に大きな役割を占めているのかなと思います。

例えば鯰絵ですけども、自然現象としての地震が起こったときにそれをどうやって解釈しようかと、もちろんナマズが妖怪かっていうところはまた別の議論になってくるわけですけども、やっぱり正体の分からない大変な出来事が起こった後にそれをこういう鯰絵という形で、ナマズが起こしたんじゃないかと、そこからさまざま想像力を働かせて、ここで言うところの想像力というのは民衆的な想像力というふうに呼ぶことができるかなと思うんですけども、こういうふうに絵に描いて、みんなで恐らく楽しむというか、共有していくというか、その中にある種のユーモア感覚っていうのを入れ込んでいくというのが鯰絵のひとつの特徴ということになっていくと。この感覚と今回のアマビエは似ている部分もあるし、違う部分もあるしってことには個人的に思うところもあるんですけども、1つの現象というか、どうやって解釈して、それが妖怪的存在になっていくのかということを考えるひとつの実例なのかなあと思って画像としてお示しました。

こんなことを小松和彦先生は文章の中で書かれているんですね。「幕末江戸の民衆は怪物鯰を主人公に選び出し、当時の民衆芸能や庶民信仰を利用することで、地震を相対化し、時代や自分自身を相対化し、それを鯰絵に刻み込んだ。江戸の民衆が無意識のうちに作り上げた記憶装置としての鯰絵だ。」と、こういった視点で

話されている。ここではナマズっていうのをある種の妖怪的な存在として見た時にその背後にこういう民衆の無意識的な想像力が発揮されているというようなことになるのかなど。

言ってみれば、妖怪というのはある種、作業仮説的な側面があるのかと思うんですね。この作業仮説という言葉自体は私が生み出したわけではなくて、物理学者の寺田寅彦さんが「化け物の進化」という随筆を書きまして、結構面白い随筆なんですけれども、その中で昔の人は多くの自然界の不可解な現象を化け物の仕業として説明した。まあ、一種の作業仮説であると。この中では1つの例として雷とかも例に挙げられているんですけど、雷というのも自然現象として捉えるっていうこと、科学的に捉えるということもできる一方で、近世以前もともと雷というのはカミナリ様が起こしているという、そこには鬼のような姿をしたある種の妖怪的な存在っていうものと現象が結び付けられていたんですが、それがいつの頃からかですね、そういう物語の想像力というのはどちらかという空想の世界の中に行って、一方で科学的な見方考え方というのが現実の世界を捉える大きな尺度になっていくわけですが、そうなる以前はそのどちらも存在していたと言う、そんな指摘がこの中でなされている。これは今回のコロナとかを考えると重要なポイントなのかもしれないと思います。

あるいは、民俗学の観点からは宮田登先生が人間には畏怖とか恐怖とかの感情があり、さらに錯覚、幻覚、こういった経験が重なり空想や想像によって具体的なイメージとなって民俗文化が作られている。これは妖怪のことだけを話しているわけではないんですが、よくわからないことと直面した時に人々がどういう風に反応するんだろう、その時にある種想像の世界とか、現実とは違うものっていうのを考えて、それがイメージになっていく。アマビエの場合は最初に流行病があったというよりも、それを予言した存在ということになるわけですけども、そういった中にもひとつの民俗文化の形を見ることができるとも思っています。

妖怪の誕生・伝播

いくつか先人の言葉を借りて妖怪って何だろうか、というところの一つの共通認識みたいなお話したんですが、これをもとに私自身が色々と研究していく中で、妖怪を捉える1つの考え方みたいところで、妖怪というのは作り手と受け手がいる、アウトプットする方とインプットする方ということですね。

もう一方で、内発的これはより共同体の内部での出来事ということですね。あとは家の中とかですね。それと、自分と関係ない場所での出来事という、2つの軸があるとすると。まず出発点になってくるのは身の回りで起こる不思議な現象としての妖怪現象、これが出発点になってくる。これを体験する人がいるわけですね。これは適切な言葉かどうかはあれですが、一次的な創作者と呼ぶことができるのかと。

この一次的な創作者・体験者はこの現象を経験してそれに名前をつけるわけです。そうすると名前を付けた不思議な現象というのは妖怪存在として実体を伴っていくということですね。ある種、共有可能なものになっていく、そしてその名付けたものを共同体内部で語ったり、経験を共有したりするわけです。直接体験はしていないだけでも伝承者の存在が生まれていくわけですね。

伝承者はそれによって、例えばさっきの話で言うと、ここには小豆あらいがいるんだ、小豆あらいが伝わっているんだというようなことを知るわけです。本人は直接経験していないかもしれないけれど。

というような状況からさらにこの伝承者がまた別の人に伝承していくという。これによって妖怪っていうのはひとつの口頭伝承として受け継がれていくということになっていくわけですけども。

アマビエの誕生・伝播

では、アマビエの場合はどうかというのをちょっと見ていこうかなというふうに思うんですね。いま見せたお見せしたこの画像っていうのは言ってみれば非常に民俗社会というか農村民俗っていうかですね、いわゆる従来の妖怪の伝わり方で現代はもちろんまた違う形の伝わり方なんですけど、アマビエの場合はどうかと。先ほどご紹介いただいた画像がまさにこれですけど、このアマビエの絵は瓦版等を通して伝わっていくわけですけど、先ほどの話の中にもあったように、この出発点は後に夜に光るもの、光り物というか、この不思議な現象が言ってみればアマビエの出発点になってくるわけですね。それが目撃証言で、そこに行ったらアマビエが現れて、直接視覚的にアマビエが現れて、さらに言葉を発するわけです。言ってみれば直接体験された妖怪っていうのがアマビエのひとつの記録なわけですけども、これをさっきの図と合わせてどこに何が重なってくるのかというのをですね、ちょっと見ていこうかなと思うんです。

出発は目撃証言ですね。この光る物ですね。それに対して今回の場合アマビエという妖怪が自ら名乗るといふ珍しいパターンなんですけれども、アマビエっていう名前は誰かが名付けたものというよりもこの物語の中では自ら名乗ったんですね。その呼称が瓦版等を通して一地方、ひとつの農村というかですね、漁村というかですね、この出来事が広く全国に伝播している、アナログな方法で伝わっていくわけですけど、その中にはもちろん伝承の衰退、知識の転換、誤解、曲解、あるいは誤って記述した、先ほどちょっと話の中にあつたアマビコをアマビエとして間違えて記述したっていうのは、もしかするとこういう現象の中でいろいろ変化していった部分というのは妖怪については大いにあり得ると言うことです。むしろ、アマビエというのが1つしか体験談がないので、言ってみればその点では特殊な妖怪と言えるんですけども、それで、「アマビエっていうのがあるんだ」ということで知る人がいるわけですね。そして、例えば表現者がそれを知ると、創造主体の専門家がこれを表現する。そうするとこの妖怪のキャラクターというのが生まれてくるわけです。

いまはどちらかというアマビエというのは妖怪のキャラクターとして認知されてくるようなですね、それこそ水木しげるさんが描いた画像はこれですけども、そして物語ソフトがこういう妖怪がいるぞということですね。これが共有されていって消費者のもとに届くわけですね。「ああ、こういう妖怪がいる」と。なので妖怪好きの中でも元の「アマビエの図」から知った人よりは、この水木さんの描いた絵からアマビエを知っているパターンが多かったわけですけども、そしてこれを楽しむ。そうするとまた商品になったりして購買するというようなある種の消費活動に繋がっていくわけです。

これを通俗的妖怪概念とかですねという風に呼ばれています。現代の妖怪概念も結構あるわけですが、言ってみれば商品化された妖怪と言えるでしょうか。アマビエも、例えばゲゲゲの鬼太郎の中に登場してくるわけですね。これは2000年代のゲゲゲの鬼太郎ですけども、こうした中で様々な形で伝播していくというか、アマビエにさっきの図をあてはめるとこういうことになってくるわけですけども、伝承者っていうのも現代になってくるともはや伝承者というよりも消費者の方が多いいのかなあというか、そして本当の伝承者がいるのかっていう話に繋がってきます。

コロナ禍でのアマビエ

コロナ禍でのアマビエということで現状どういう状況になっているのか。私も道を歩いて街を歩いている中でアマビエがいるとちょっと写真撮ったりしてるんですけども、実にたくさんアマビエが街中にいます。「一日も早くコロナが収束しますように。」こんな立体造形になったり、なかなか力の入った垂れ幕とかです

ね、この人魚パターンみたいなものもあったりしますけれども。色合いとかは結構同じような感じの印象だなというところもありますが、こんなものも。ちょうどいま私がいるところの近くにあるアマビエなんですけどコロナ退散って書いてあるんですね。これはアマビエ的なものなんですけれども、盛岡で見つけた「あまびでねぐ、あまびえーるだ」ということで、新たなキャラクターも生まれてくるという多様なアマビエのあり方というのがですね、いま広がっていったらという、今年その意味では非常に爆発的にアマビエのイメージというのが多様化したわけですけども。こうした現象というのはどういうふうに見る事が出来るのか。

従来の現象っていうのは一方通行というか、語られるというような、瓦版もそうですけれど、「こういうのがあるのか」と、発信側と受ける側が一方通行っていうのが妖怪伝承の1つの特徴というか多くのパターンですけども、現代特に今年のアマビエの広がり方っていうのを見るとこの元ネタはあるようだが、本当に元ネタを知っているかどうかというのはわからないですが、そこからは妖怪好きの人たちがTwitter等でアマビエっていうものがあるぞっていうことで新しいアマビエってのを作り出すわけですね。それが拡散されることで、元ネタは知らないかもしれないけどということですね。これは二次創作というか、もはや何次創作か分からないような状況にはなりますけれども「アマビエっていうのがあるのか」というのを多様な形でN次創作的な形で様々な方が自分のアマビエを作ってそれを発信していくという状況になっているわけですね。根っこは1つですね、この後のおそらくこういう話題が出てくるのかなというふうに思いますけれども、これはある種情報伝達形式が多方向型というかSNS型ということですね、こうした時代における1つの妖怪のあり方っていうようなところが今のアマビエの状況を考えると見えていくと思います。

例えば、ちょっと画面が小さいですけども、様々なアマビエ商品というのが出てくるわけですね。スイカのキャラクターにもなってますけれども、私も先週長野県の上田に行ったときに上田の農民美術の中でこういうアマビエを元にしたものとかですね。あと岩手で購入したアマビエこの斬新な解釈のアマビエもあったりですね。足は3本ありますけれど。アマビエの餡があったりですね。アマビエって呼んでますけど、こんなのかですね。様々なものが生まれてきている、商品として。その一方で例えばTwitter上とかではですね、創作する消費者というか実際にアマビエっていうのを自分で作っていくような動きっていうのも見られてくるわけですね。

N次創作的な要素ですけども、そうした中でアマビエっていうのがもう一つの世界のようなですね、コロナっていう状況でのある種のもう一つの世界みたいなところもありますけれども、そうした中でこの新しいアマビエが作られていくわけです。例えばいろんな絵がTwitter上にありますけれども、SNS上にあがってますけれども、ここは新たなアマビエ解釈っていうのがまさに発生しているそんな状況なのかなというふうに今の状況自体を捉えているところです。

この新たなアマビエ解釈っていうのはどういうことなのかということですけども、丁度前橋市内でやっていた、ちょうど4月ですね。本当にアマビエが流行り出した頃ですけども、このアマビエ展っていうのをやっています。これはもうまさにTwitter等でですね。それぞれがアマビエの画像を投稿してそれを展示するという展覧会なんですけれども、もうこの時点で疫病退散っていうことで、アマビエに新しい意味合いが付与されているわけですね。先ほどの言葉の中には疫病を退散するかどうか、その効能はわからないわけですけども、ただそこに「疫病退散するんじゃないか」と、ここでは曲解なのか拡大解釈なのか、そこら辺は分かりませんが、そういった形で新たな意味付けがなされていったら、それが、またアマビエという妖怪像の新たな姿・イメージっていうのを構築していると言えるかと思います。

さきほどの鯰絵にあわせてアマビエを考えていくと、令和の民衆は、アマビエを主人公に選び出し、当代と

いか、現代のメディアや通信技術を利用することで新型コロナウイルスを相対化し、時代や自分自身を相対化し、感染症と民衆文化、SNS とかも民衆文化というふうに言えるかもしれないですけども、それをアマビエに刻みこんだ。成功したかどうかかわからないですけど、それは民衆が無意識のうちに作り上げた記憶装置であると。そういった意味で鯰絵っていうところとアマビエってところが、ちょっと語感も似てますけれど、なにか近いところもあるのかもしれないなあっていうのを思うところですね。

アマビエの”エ”を漢字の絵にしようかと思いましたが、そういうことはせずに普通のアマビエにしておきました。そんな感じですね。

アマビエは神か、妖怪か

ここでちょっとアマビエってというのは神か妖怪かっていうのはですね、妖怪としてのアマビエなんですけれども、結構面白いポイントだと思っていて、そもそも神と妖怪って何が違うんだろうかっていうところですけども。柳田国男さんの話ですと、妖怪というのは神が零落したものなんだと、そういった考え方ですね。水の神様が零落するとカッパになるとかですね。

それもそれで1つの考え方としてはあるんですが、それに対しては現代の民俗学とか小松先生等が語られるところとしては、そもそも神と妖怪ってというのはその上位・下位っていう関係というよりもむしろ並列的な存在とか、そこには互換性があるんだ。そういった考え方があるわけです。人に災いをもたらすような場合は妖怪的とか、魔的な存在になるわけですけどもなにか良いことをもたらすと、それは神的な存在で、この絶対的な神とか絶対的な悪っていうのは、なかなか日本文化の中で見出しにくいわけですけどその曖昧なこのグラデーションの中で神とか妖怪っていろいろに位置付けているのかっていうようなことを考えると、このアマビエってというのはもともと持っていた妖怪という部分から徐々に神的な部分に振れている部分っていうのがあるのかなという、ここは結構面白い部分ですね。ただ、完全なる神かと言うとそうともいえない。ここらへんが妖怪を文化資源として捉える上での1つのポイントになってくるんじゃないかと思うところではあります。

それこそ四国とか行くところです、この犬神とかが祀られていますけれど、これも神として祀られていたけれども、それが妖怪化していたわけですね。まあどちらのパターンもあるんですね。神が妖怪的になっていくこともあるし、妖怪が神的になってくる。それぞれの時代の要請とかに従ってそういうものが形作られてくのかと考えております。神と妖怪の間ということですね、神の持つ吉の場面と凶の場面とかですね、そこらへんがどうなのかというところ。これを考えていくとアマビエをどのように捉えることができるのかとういことがちょっと見えてくるのかなというふうにも思うところです。そう簡単に神と妖怪は切り分けられないよねっていう話ですね。

文化資源としての妖怪

ここからはまとめとして、あとのディスカッションにもつながるように文化資源としての妖怪ってのをちょっとだけ話を、私の基調講演自体は閉じようかなと思うんですけども。

私も文化資源学の学会誌とかに何本か論文も書かせていただきましたけれども、文化資源として妖怪をみるというふうなところだと、私がいろいろ全国でリサーチしている場所としてはこんなところがあるわけですが、今日はこの岩手県の金ケ崎というところからお送りしておりますが、その他に岩手県だと遠野もありますし、今年はなかなか行けてないですけど、徳島県でもいろいろやっていますけど、本当に妖怪を文化資源として

ですね、あるいは地域資源として活用していくような行政がやっているところもあれば住民がやっていることもあれば、様々ではあるんですが、多くの事例が全国各地で見られます。もちろんこの他にもありますけれども。

1つ例を挙げてですね、文化資源学の論文としても出している徳島県三好市山城町ですけれども、ここにいる妖怪としては、なにが現れそうですかという話なんです、ここは「コナキジジ」という柳田国男の妖怪談義に書かれた妖怪の1つの発祥の地、妖怪の発祥の地ってよくわからないんですが、伝承されていた場所って言うようなことですね。これをもとに妖怪をテーマに地域おこしに取り組んでいるエリアなんです、これも言ってみれば子泣きじじいというの、いま私たちが思い浮かべる子泣きじじいはこういうやつだと思っただすけれども、もともとはどこから子供の泣き声がすると、そこに近づいていって抱き上げると重くなる。まあ、いろいろな現象のパターンがあってそれが組み合わさったような形でこの子泣きじじいという1つの妖怪の名前で記録されたわけです。

それがたまたま水木しげるさんの目に留まって、ゲゲゲの鬼太郎のメインキャラクターの中に取り込まれる中で初めて造形化されるわけですね。

ここでポイントとなってくるのはこの子泣きじじいという名前そのものには著作権的なものはないわけですが、このイメージには著作権があるわけです。なので、地元の人でもこのイメージを自由に使えるかってそういう状況にはなっていないと。これに対してアマビエはどうなんだろうなというところはディスカッションの時にもうちょっとお話をできればなというふうに思います。

今もいろいろとこういう着ぐるみも現れるんですけど、これはなかなか三好市の外に出ることは難しいと言われています。この場所で使えば大丈夫ですよ。なんて話をしていましたけれども、こんな具合で妖怪というのをある種地域文化資源としてですね活用しているような事例も多いにあります。最近この大ぼけ妖怪一座というものの立ち上がって色々と活動しているというわけです。

まとめとしてですね、文化資源として妖怪を考える3つの視点を挙げておこうかなと思います。1つは、これ実は皆さんと準備する中で、対話する中でも出てきたキーワードとして真正性というのが文化資源では結構重要なキーワードというかオーセンティシティですけども、妖怪の場合は正しい妖怪って何なんだっていうのは結構難しい判断ですね。アマビエって正しいアマビエはいるのかっていう話になるんですがこれは結構難しい。正しい妖怪は本当は無いんじゃないかとか、あるいは全部正しい。このどちらかなんじゃないかというふうに思いますけれども、こころへんは資源として考える時にどういう風に捉えるかって上では重要なポイント。

あとはあえて可塑性という言葉を使いますが、妖怪ってのは造形される場所に一つの特徴があるわけですが、比較的自由的な造形が許容されるというか、イメージに対して開かれてる。今回のアマビエっていうのはまさに、アマビエだから絶対こうじゃなきゃいけない、というわけではなくて、そこには様々な想像の余地が残されているわけですね。

そして、最後ちょっと話をしましたけど、著作権。妖怪に著作権は発生するのかというところですね。伝承されてきた妖怪そのものに著作権があるのか、こんなところをなにか考える1つのきっかけにできればなあというふうに思ってこんな基調講演を用意してきました。すいません、ちょっと超過してしまいましたけれども、ご静聴ありがとうございます。

2.2.4 学生発表：関慎太郎・伊達摩彦

学生発表ではアマビエ現象 2020 の主な舞台となったインターネットメディア、特に SNS 上においてアマビエがどのように変容、拡散したのかを確認しながら、アマビエ現象 2020 に特異的な妖怪文化の活用プロセスとそれを引き起こした要因について検討していきます。まず、最初に SNS におけるアマビエの拡散の結果としてアマビエがどのように利用されたのかについて簡単にご紹介します。

こちらは、厚生労働省がアマビエのイラストを利用し、2020 年 4 月 9 日に公開した啓発アイコンです。これをきっかけにアマビエを目にした方も数多くいらっしゃると思います。行政によるアマビエの利用は厚生労働省の例にとどまらず、多数見受けられます。

さらに、アマビエの人気と認知度は商業的利用にも広がり、こちらの画像にあるように、アマビエを用いた商品が様々な業界で出回っています。このような商業的利用に商機を見出した多くの企業や個人が商標登録に申し出ました。

アマビエは教育素材としても利用が確認されています。ここにお示ししている例は、大阪成蹊女子高等学校の休講中課題として制作され、現在ネット上に公開されている成果物の一部です。また、YouTube にはアマビエの伝承をアレンジした読み聞かせ教材も公開されています。

アマビエ現象において、私たちが特筆的であると考えているのは、ここまでご覧いただいたようなオフラインにおけるアマビエの利用が、SNS を中心としたインターネット上の創作活動を通して作り上げられた流行や認知度の上昇に後押しされることによって引き起こされているという点です。その爆発的な認知度向上のきっかけとなったのは 2020 年 2 月 27 日に Twitter に投稿された 1 件の画像つきツイートでした。妖怪をモチーフとした掛け軸を専門に制作及び販売する大蛇堂が投稿したこのツイートは、新型コロナウイルス感染拡大後のアマビエ関連ツイートの中では最初に大きくリツイート数を伸ばした投稿です。ここに描かれているアマビエは先の趣旨説明で申し上げたアマビエを表す要素のうち、くちばしと長い髪以外はほとんど描かれておらず、非常にデフォルメされた姿で描かれていることが特徴的です。

このツイートを 1 つのきっかけとして、アマビエに関するツイートが増えていきます。ここにお示ししているのは、Google における検索数の推移ですが、3 月のはじめ頃にかけて急激にアマビエに関する検索数が増えていることがわかりいただけだと思います。同時に Twitter におけるアマビエのワードを含む投稿の数も日増しに増えていきました。

先の基調講演において市川先生にもご指摘いただきましたとおり、従来の妖怪文化利用は主に町おこしや地域振興といったトップダウン構造の中で展開され、一定の成果を上げてきました。一方、私たちがアマビエ現象 2020 と銘打った本現象では、SNS を利用するエンドユーザーが自らの制作物として投稿したイラストや立体作品によって形成されたアマビエのイメージや認知度を官庁はじめ、企業、学校等が利用するボトムアップ的な構造をとっています。

このような、ボトムアップによる妖怪文化利用を可能にした要素は複数考えられます。疫病の流行時には自らの似姿見せるように、とあるアマビエの伝承が人々に創作を促したということはもちろんですが、日々多様なコンテンツが行き交う SNS において、特定の妖怪がこれほどまでにタイムラインを賑わせた背景には、単にアマビエ伝承が SNS 上で実践されたと解釈するのでは捉えきることのできない要因が存在すると考えました。ここでは、第三部のディスカッションに向けてアマビエ現象を引き起こした要素を 3 点挙げ、ディスカッションへの問題提起としたいと思います。

まず、挙げられるのが、アマビエを表す視覚的なわかりやすさです。趣旨説明でも申し上げましたが、アマビエを構成する要素は非常にユニークで、これらすべてを満たさずともアマビエとして認識される状況が発生しています。さらに、これらのアマビエを象徴する要素が誰にでも描くことのできる簡単なものだったことで、SNS 上では作画の技術を問わず様々な人が自ら発信者となって創作物を投稿する状況が発生したと考えられます。また、水木しげるによるアニメ、ゲゲゲの鬼太郎に登場する「アマビエ」の（キャラクターの）甘えん坊な性格、パステル調の配色から、その「可愛さ」が印象に残りやすかったのかもしれませんが。

さらに、アマビエ伝承にある自らの姿を描き写すという行為を促した要素としてハッシュタグによる投稿の分離とコンペティション化が引き起こされたということが挙げられます。#アマビエチャレンジや#アマビエ祭といったハッシュタグがトレンド入りしたことによって、アマビエイラストの投稿は SNS 上で Buzz を狙うクリエイターにとって格好の素材となりました。また、パーツの組み合わせによって簡単にオリジナルのアマビエを生成する「アマビエメーカー」がリリースされたことによって、アマビエの生産・共有・拡散というプロセスの全体がスマートフォン上で完結する環境が整えられ、まさに「アマビエ祭（まつり）」と呼ぶに相応しい、おびただしい量のアマビエ画像が投稿されました。このように、アマビエ現象 2020 において、アマビエを描き写すという実践は単純に SNS 上で再生産されたわけではなく、SNS が持つ既存の習慣に寄り添うある種の翻案によってもたらされたと考えられます。

最後に、イメージの利用という観点から考えてみたいと思います。アマビエの伝承を今に伝えるオリジナルの資料が京都大学図書館によってインターネット上に公開されており、誰でもオリジナル資料へのアクセスが可能であったということも、アマビエ現象を後押ししたと考えています。趣旨説明でもお見せした京都大学図書館所蔵の《アマビエの図》は同大学が整備するデジタルアーカイブ資料群の一部として、オープンライセンスの下、誰でも自由に再利用可能な状態に整備されています。アマビエ現象では多様な創作物と同時に、オリジナルの資料が持つ表象やストーリー性、過去とのつながりといった面も同時に拡散・共有されたことで、イラストとしての新規性や面白さを消費するだけにとどまらない多様な展開を見せたと思われる。

また、この盛り上がり商機とし多くの企業や個人がアマビエの商標登録を出願したものの、一部でそれに対する社会的批判があり、登録にまで至らなかったという流れについても私たちは注目しています。本来、商標登録の成立が意味することは、その登録対象の独占的利益を享受できることにありますが、今回その登録に対して社会的な批判が生まれたということは、社会が「アマビエ」をクリエイティブコモンズ的な精神の「みんなのもの」と捉える人が多かったからではないでしょうか。アマビエが「誰かのもの」になっていたら、ここまで様々な状況で活用されることは難しかったと考えています。

ここまで、アマビエ現象 2020 を引き起こした要素について学生としての見解をご紹介してきました。もちろん、ここでご紹介したものはアマビエ現象を支える要素の一部にとどまります。しかし、インターネットを起点とした文化資源の活用が、より大きな枠組みでの利用へと展開されていった 1 つの事例として、アマビエ現象の最初期に揃った条件を検討することは、今後アマビエ以外の様々な文化資源を活用していくためのヒントになるのではないかと考えています。第三部のディスカッションでは、アマビエ現象 2020 について検討しながら、より大局的視野に立ち、視聴者の皆さんからのご意見も取り入れつつ、文化資源の利用についてさらに議論を進めていきたいと思っています。以上で、学生による発表を終わります。

2.2.5 ディスカッション：市川寛也准教授・伊達摩彦・松本玲子

(市川先生がマイクをオンにしたところハウリングが発生)

松本：妖怪が現れたのではないのでしょうか。

伊達：そうですね、妖怪の登場シーンみたいで。しばしお待ち下さいませ。

市川：少々お待ち下さい。

伊達：一回ミュートにしちゃいますね。わたくしこれからディスカッションを進行させていただきます、文化資源学研究室修士1年の伊達と申します。よろしく願いいたします。本日も一緒にくださる松本玲子さんがいらっしゃいますので自己紹介を簡単にお願いします。

市川：OKです。

伊達：ありがとうございます。

市川：妖怪が現れましたね。

伊達：松本さんお願いします。

松本：市川先生、どうもありがとうございました。私は社会人学生で、修士課程に入れていただいています。私たちはこのフォーラムを準備するにあたって、どういうテーマにするかということはずいぶん話し合ったんですが、4月の終わりぐらいからアマビエに注目し始めました。そこで文化資源を考えるときの3つの方向、まずすでに価値づけられているんだけどさらに別の価値を見出す、あるいは価値が認められていないけれども初めての価値を見出す、そしてかつて価値があったんだけど、もう一度、再び価値を見出す、というこの3つの方向から私たちがどこから始めるかを考えました。そこで、かつて価値があったけれど再び価値を見出すというところからまずは出発して、そして新しい価値を見出すということを試みてみようという方向でフォーラムを企画したわけなんです。市川先生には何回も勉強会をありがとうございます。学生の発表などを聞いてどんなふうか。

市川：そうですね、発表をさっきお伺いしていた中では、妖怪文化の活用というところで、従来の活用のされ方と今回のアマビエでの活用のされ方っていうのが一つ違う特徴があるっていうようなところの指摘というのは、確かにその通りだなとか、また時代の変化に合わせてこの活用のされ方というのは大いに変わっていくんだろうと。あと、それこそ話の中で出てきたオープンアクセス的なもの、その要素というのは非常に今回のこのアマビエの流行っているのを考える上では重要な要素だったのかと。あとはですね、この商標登録とかの件で、なぜあれほど反対する声が上がったのかということに対して、アマビエが誰のものでもない状況という、このような観点というのは妖怪文化の1つの活用の方向づけとどうか、文化資源としての妖怪を考える上で重要な要素だったんじゃないかっていう、そんなふうな思っ

松本：私たちが水野先生に著作権についての勉強会をお願いして伺いました。奇しくもちょうど勉強会最中の9月頃、特許庁から初めての判断が出まして、やはりアマビエはみんなものだということが示されました。このように「アマビエ」は本当に現在進行形で動いていて、私たちが準備している途中からもどんどん状況が変わるのでちょっと不安な部分もあったんですけども、やはり「今」起きていることを「今」

見るというのが文化資源ならではの考え方かと。

市川：考現学かどうかというのは分かりませんが、先ほど見せたような図というのは従来の妖怪文化の展開の仕方であれば非常に長い時間をかけて変化展開していくものなのですが、今年の場合はものすごいスピードで変化していった。そんなところというのはまさに妖怪っていうものの意味が変化していくと言うか、あるいは意味が付与されていくと言うか。特にあの誤解、曲解、伝承の部分、あれも口頭伝承であれば言い間違い聞き間違いであるのか、あるいはかわら版であれば写し間違いとか書き間違えとかそんなところも理由としてはあると思うんです。けれどもそれを意図的に一人一人がある種の創造性をもって誤読していくと言うか、拡大解釈していくと言うか、そんなものが出てきたような場面っていうのを目の当たりにする機会というのはなかなかないのではないかとという意味で妖怪研究という観点から見ても非常に重要な現象だったんじゃないかと思います。

松本：ありがとうございます。

伊達：こんな感じで学生発表や講演を受けての話を聞かせていただきました。先ほど言い忘れたんですけどもディスカッションの最中にも Q&A を随時お受けしておりますので皆さん忌憚なきご意見を積極的にお願いたします。それから松本玲子さんの紹介の時に言えば良かったんですけども東大の文化資源学研究室は社会人学生も半数ほどおまして、その社会人学生として松本玲子さんに参加して頂いております。ご自身も大学の教員にあり、かつ文化資源学会員でありながらも学生として、そして今回のアマビエのテーマの発案者でもありまして、ゲストとして参加していただいたという流れになっております。では質問もいくつかいただいているんですけども、まず事前に質問をいくつかいただいておりますのでそちらを少しお聞きしてみたいなと思います。まず資料デジタル化関連の業務を行っている方からのご質問がありましてデジタル化した資料を一般の方に広く利用していただくような方法、利用しやすいデータのあり方についてご意見を伺いたいですという、ちょっとデジタルに寄った質問が来ているんですけども市川先生いかがでしょうか。

市川：そうですね今回のアマビエの場合ですとさっきオープンアクセスの話もあったと思うんですが、画像がこの場合学術機関が持っていたものなので比較的自由に使えているという状況になっていました。アマビエについて言うと、これを自由に使えているという状況は元々の資料が持っていた、埋もれていた資料と言うかですね、それがこう広く広がるきっかけとなっていたという意味ではこういったオープンアクセスと言うところが必要なポイントかなというところと、あと妖怪について言うと、まあ Twitter だと私もそんなに詳しいわけではないですけども、いろんな形がそこに投稿できているそれ自体がデータベースになっていくという意味では伝承の場が従来の現実空間の伝承というのと、また電子空間上のというか、またその中でアマビエに対してどのような解釈がなされてきたということそれ自体が一つのデータベースになっていくような気がします、今回の状況を見ていると。本当はそういうのをストックしていくというのも大事な事なのかなと思います。

伊達：ありがとうございます。もう一件事前の質問を取り上げたいと思うんですけども、こちらは数年に一度もしくはそれ以上の頻度で古典ブームが起こっているというのと、愛国心が少ないと言われる日本人の国粋主義的な側面を感じる気がしますという風にコメントがありまして、若者の中でそういう心理が

働いてるように感じるのですがというコメントがありまして、市川先生と松本玲子さんもお考えをお伺いしたいと思っていますんですけれども、市川先生いかがでしょうか。

市川：どうなんでしょうか。妖怪っていうものは非常に日本的な文化だなという風に思うんです。けれども、それを日本的かなと思うところがあるけれど日本文化だから妖怪に興味を持っているかって言うところはどうなのかなっていう風に思ったりもしています。けれども、やっぱりその辺の古典ブーム、古典ブームと呼ぶべきかというのはいろいろ視点としてはあるのですが、最近是指導要領とかにも愛国心とか書かれるような記述も出されるような時代になってきました。けれども最近の若い人の傾向としてあるかと言うと、どんなもんなのかというようなところは思います。ただ妖怪というものが少なくとも10年ぐらいおきにブームが来ては去って、来ては去ってみたい感じの様相を見ると、そういう時代の流れと言うか空気とかそういうところは妖怪文化の妖怪ブームのひとつの背景にあるのかと。でも妖怪ブームと愛国心的なものがどこまでリンクしてるのかと言うと、私から今のところは何ともそういう視点では考えたことがなかったなと言う感じですね。

松本：受け入れられる文化的な土壌というのはありますよね。あるいは今大ヒットしている「鬼滅の刃」などは、妖怪かどうかわかりませんが、日本独特の文化が、若い年齢層も含めて自然に受け入れられるようなところがあるのかなとは思いますが。

市川：まあ民俗文化的なものとかそういったものが一つのコンテンツとしていわゆる大衆文化の中に使われていくというようなそういった傾向は今も昔も多いですけども確かに最近鬼滅の刃はまさにそういう側面があるのかという風に。

伊達：若者の間という風に言われると、国粹主義的な側面だったりそういった心理が若者の間にどの程度浸透しているかと言うと、ちょっと私若者に入るかどうかというのは分かりませんが、ちょっとクエスチョンマークがつくのかなというところもあります。それと関連していただいている質問を取り上げて行きたいんですけども、そういった日本文化としての観点もあるんですけども、アマビエの拡散の範囲が国内だけなのか海外にも広がっているかということについてなにかご存知のことは。

市川：そうですね、アマビエというものが今回やっぱり Twitter、世界中からアクセスできるような状態のところで広まっているという中からまた日本がやっぱりキャラクター文化が一つの特徴として認知されているような中ですから、こういうキャラクターをまた生み出したのかというようなふうに見てるようなところはあったり。やっぱりアマビエが今回コロナをきっかけに画像として広がっているということ自体は日本国内にとどまらず海外でもちょっと、海外でブームになっているわけではないですけども、日本でアマビエがこういう状況になっているということはそれなりに、まあどのくらいの割合かは調べてないから何とも言えないですけども、ただ日本国内だけというよりもこういった日本の状況を見ている海外の子たちというのはいますね。

松本：例えば先生が撮って見せてくださった写真にも「疫病退散」とあり、そういった信仰のようなものが日本では付いてきますが、海外に広まる時は、またちょっと違うのかなとも思います。伊達さん、信仰については西村先生にもお話を伺いたいと思うんですけどもいかがでしょうか。

伊達：そうですね、信仰という観点について本日フォーラムの準備に際して東京大学の宗教学宗教史学の研究室の西村先生にご助言を頂いた経緯がありまして、本日は参加者として来て頂いておりますのでマイクだけになってしまうんですけども、もしよかったら西村先生も何かお話ししていただいでよろしいでしょうか。マイクオンにしてください。

西村：聞こえますでしょうか、西村です。本日は非常に貴重なお話を伺いまして、私も非常に勉強になりました。市川先生並びに文化資源学 M1 の皆さん大変ありがとうございます。そうですね、信仰という側面ということについてなんですけれども、私自身も市川先生のご研究にちょっと近いところがあって、民間信仰とか宗教民族みたいなのところに関心が元々ある人間なんですけれども、それで言うと既に話題に出たような、流行り神と言うか流行り廃りというところがおそらく国内的な状況としてはあるんだろうなという風に思います。信仰というのはもう少し宗教の方に引きつきちゃうとなかなか厄介な問題があって、いわゆる政教分離みたいなのですね。これが特定の宗教だとすれば地域文化なりその民族的な文化ではなくて特定の宗教ということになっちゃうと官公庁も手を出せない、あるいは海外に展開する時にも色々具合が悪いとか、衝突があるということになると思うんですけど、むしろ今回のある種のブームというのはそうした人々の今回テーマになっている不安とか恐怖とも絡みつつ連動しつつ共鳴しつつ、しかし信仰まではいかなかったっていうところの間合いが効いているんじゃないかという風に思いました。なので、例えばイスラームとか偶像崇拜とかに対して非常に厳格なところからすると図像を拡散するというのはいかなるものかという反応もなくはないと思うんですね。しかし先ほど話題に出ているようにおそらくアニメとか漫画が受け入れ行けるような次元で海外にも流通そして受け止められているのかなという風に感じています。

伊達：ありがとうございます。今の話を受けて市川先生いかがでしょうか。

市川：本当に誰のものでもないというような話が宗教的なところも含め、妖怪というものが宗教や信仰というところに関係しているということもあるんですけど、必ずしもそこだけではなくてそれがさっきの最後の方に行った可塑性ということにも繋がっていくかというふうにも思うんですね。これが特定の宗教となっていくと、正しさであったり教義であったりとかですね、あるいはそれを本当に信仰している人がいたらあまり自由に形作るってのは難しいとは思いますが、アマビエの場合おそらくもともとアマビエを信仰していた人はいなかったんじゃないかと思います。ゼロではないかもしれないけれど。そういうところでの使い勝手の良さというところが、ここまで広がっている一つの要因というふうにそういうところと関係してくるのかという風に思います。ありがとうございます。

松本：使い勝手の良さということで N 次創作のお話が出たんですが、先ほどから佐藤健二先生がご視聴くださっているようですね。

伊達：それでは、まずこちらの質問をとりあげましょうかね。佐藤健二先生、東京大学の社会学のご専門で文化資源学も兼担されている先生ですけれども 1 つ目の質問読み上げます。弘化期に図像化され言語化されたアマビエの場合は「直接体験」が起点ではなく、30 年ほど前の文政年間の随筆『我がころも』や『街談文文集要』に記録された神社姫等の流行の変形・引用の「N 次創作」なのではないか。さらに遡れば、文化年間の越中の人魚騒ぎの瓦版が原型ではないか。つまり、最初から「N 次」に生成の契機を読み込

む用意が必要なのであって、すぐに「無意識」や「体験」や「不安・恐怖」を持ち出すべきではないのではないかと、というご質問を頂いています。

市川：佐藤先生ありがとうございます。本当におっしゃる通りですね。アマビエそのものが本当に目撃されたかどうかというのは何とも言えないけれどもそれ自体がそもそもさっきお話の中でN次創作的なその元になるような様々なものとかっていうものをその地域に置き換えて語られたものそれそのものがある種の創作物だったという可能性、むしろその可能性の方が高いという風に思います。そんな中でなぜアマビエだけがここまで広がったのかというのも不思議なところなんですけれども、またそうしたなかで、アマビエの出発点そのものに何か恐怖とか疫病とかに対する恐れとかそういったものが元々意味が込められていたかということそれは言えないんじゃないかならうかというふうには思います。

伊達：松本さんいかがですか。

松本：私たち学生も、文化資源には「原点回帰」が大事ということを教わりまして、そこから資源化していくのだと。原点回帰から一応勉強を始めたんですけども、なかなか力不足なもので、佐藤健二先生からご指摘いただいているところまではまだまだ勉強しきれていません。これから勉強していきたいと。。。伊達さんいかがですか？

伊達：そうですねまさにそう思います。

松本：さて、今、市川先生が金ヶ崎の東北妖怪文化研究センターから中継といいますか、そこらご参加いただいているということですね。

伊達：そうですね、よければぜひそちらのご紹介もしていただけたらと思うんですけども。

市川：そうですね、こちらはいまこんな感じで中継をしておりますけれども。岩手県の金ヶ崎というところですね、あの金ヶ崎芸術大学校という活動をやっておりまして、岩手の古民家と言うか保存物件なんですけれども、ここを学びの場として活用していこうと。その一環で東北妖怪文化研究センターっていう東北の妖怪文化について考えると言うか楽しみながら考えるみたいなそんな事やっているメンバーを含めて今日は来ておりますというか、聞いておりますというところです。

伊達：ありがとうございます。

松本：そちらから質問はなにか。

伊達：そうですね、もし会場の方からも質問あれば

市川：多分もうすぐ手が挙がると思いますので、手が上がったら。

伊達：そうしましたら、その間に次の質問に進んでいきたいと思いたいと思うんですけども、文化資源としての妖怪の特質はわかりました。では文化資源にならないもしくはなりにくい妖怪の特質は何でしょうかという、逆の視点からの質問なんですけれども。

市川：文化資源として活用できる妖怪というとやっぱり基本は妖怪ってどちらかと言うと人畜無害な所があっ

て、あまり誰かを傷つける可能性は少ないんですよね。妖怪そのものが凶暴な妖怪だとしても今何か誰かに災いをもたらすとかそういうことはあまりないのでやっぱり使いやすいですね。もちろん妖怪の中にはその元を辿っていくと地域間の色々な衝突だったり、あるいは差別的なものとかそういったものがベースになってきている妖怪というものも少なくないわけですね。そこら辺のところを本当に妖怪文化を文化資源として活用する時には結構気を付けなければいけないところと言うか、場合によっては探ってはいけない部分というのが妖怪の物語に含まれている可能性というのが実はあって、その意味では文化資源として活用されている妖怪というのは、あまりそういうところと直接関わってこないようなもの、あるいは関わってきてるのかもしれないけれどその部分が見えない妖怪ってというようなところがその意味で言うと現代のキャラクターとしての妖怪というのが出発点としてあるのであまり出発点として本当の元までたどり着くというよりは、最後に現れてきたキャラクター文化としてというようにところに注目されているからこそ文化資源として活用できるんだけれど、これが元を辿っていくともしかするともしくはこんなに簡単に活用できるものじゃないぞっていうものもあるかもしれません、ということがあります。

松本：本当に辿っていくと佐藤先生のご指摘にもありましたように、大変奥深い部分があるわけですね。その上に新たに2020年にSNSなどにより価値が上積みされていく、あるいは価値が上書きされ、今日に至っている—こういった過程にも一つ価値があるのかなと思います。

市川：まさにそこが正しい妖怪って何だろうという所に繋がってくると思うんですけど妖怪って本当に出発点の一つに定めるのが難しいんですよね。口頭伝承もそうですけど妖怪についてはその出発点の一人にたどり着くってというのはほぼ不可能に近いですね。そういうような観点でいうと、そこを辿っていくっていう研究の視点もありますしそこであるものもしくは記録されたものそれ自体を一つの文化資料体としてみてそこからどういう風に可能性が広がっていくのかなっていう未来志向型と言うかはわからないけれどもこれからの妖怪文化を考えるとと言うのは、おそらくこの二つの方向性があるのかなって言うふうなところがあります。アマビエの場合は先ほど佐藤先生にご指摘いただいたようにアマビエをずっと辿っていくとアマビコとの関係は何だとか人魚とかそういうところもしくは予言獣とかの話とかと関連して考えていくとアマビエの原型を探っていくということも非常に重要なポイントになっていくと同時に、まさにこの2020年っていう現代にどういう形でアマビエが再創造されているのかを見ていくというのも文化資源としてどっちも見えていくこれがどっちもできるのが文化資源学の魅力かと思うところではあります。

伊達：盛り上がってきたところ恐縮なんですけれどもお時間も迫ってきましたのでご質問いただいた皆様からの質問をすべて取り上げたわけではないので申し訳ないんですけども、そろそろ締めに入りたいと思います。最後にアマビエ現象2020と今回学生が名付けて企画をしたわけなんですけれども、文化資源学もしくは文化資源として妖怪をどのように考えるかというところを市川先生と松本玲子さんにそれぞれお考えをお聞かせいただけたらと思います。市川先生どうですか。

市川：先ほどちょっと話をしたようなところもありますけれども、妖怪っていうものがどちらかと言うと非常にフレキシブルな文化というんでしょうか、色々な形で作られてきてそれが今に至っている、そこが妖怪文化の持つある種のクリエイティビティと言うか結構そういうものはらんだものだなと。本来、あら

ゆる文化はクリエイティビティの産物だという面があるかもしれませんが、妖怪についてはその点についてより自由度が高いとかそれぞれの想像の余地がもしくは余白が非常にたくさん残されている。そういうところを見ていくというのが文化資源としての妖怪を考える一つのポイントなのかと思います。過去に作られてきた文化資源としての妖怪を考えるという前提として、妖怪というのは誰かが文化として作ってきたという視点が重要だと思うんですけどそれは同様にこれからも先も妖怪文化というのは作られていくものだと思うのでそんなところも見ていくというのが文化資源としての妖怪の在り方なのかというふうに私としては思っております。

伊達：先生のご講演の中でも想像というキーワードとか空想というキーワードはですね、文化資源のなかでも出てきそうで出てこないキーワードだと思っていて、印象的でした。ありがとうございます。松本玲子さんいかがですか。

松本：市川先生が私たちに、妖怪文化はそもそも生活を豊かにするために存在しているんだと教えてくださったことがありました。2020年の私たちと江戸時代、もしくはもっと昔の人々と何が決定的に違うかというところ、私たちはコロナウイルスを電子顕微鏡の画像として毎日最低1回はニュースなどで見えていますよね。つまり科学的にはその実態を知っているわけなんです。それにもかかわらず、アマビエを通じてみんなと繋がりたいとか、病気は怖いんだけど、アマビエで豊かな繋がりが作れないかといった気持ちがあったと思います。そういった意味でも、科学は科学で在りますが、私たちの文化とか、文化資源の考え方というのが非常にクローズアップされたのではないかと……今日は文化資源学会の皆様も集まって下さっていますので、あえてそういうふうに申し上げたいと思います。また学生は頑張ったんですけども、なかなか私も含めて至らない点はたくさんありまして、今後とも色々教えていただければと思います。

伊達：ありがとうございます。今回フォーラムのテーマを決めるにあたって祈りだったりとか科学的に正しいというわけではないけれども、すがるといってかそういったところにも関心をもって今回のテーマの立案に至ったという経緯もありますので、そういう点も非常に大事なのかなという風に思っています。では時間も少々オーバーしてしまったんですけどもディスカッションをこれぐらいで終了したいと思います。本当に松本玲子さん市川先生ありがとうございます。会場の皆さんもありがとうございます。

市川：ご質問ありがとうございました。

伊達：それではマイクを司会の方にお返しします。

2.2.6 閉会挨拶：文化資源学研究専攻長 中村雄祐教授

本年の専攻長を務めております中村雄祐です。

本日は第20回という記念すべき文化資源学フォーラム、アマビエ現象2020にご参加いただき本当にありがとうございました。

フォーラム中でも何度も話題になりましたとおり、現在世界中がこのパンデミックによる大変困難な状況の中で前に進むべくみんな努力をしております。今回のフォーラム自体もいろんな難局に直面しながらこの難局自体をちゃんと見据えて、文化資源学研究室として前向きに捉えようということで今回のテーマになり、オン

ラインという形で実施いたしました。こういう中でフォーラムにオンラインでご参加いただいた方々には心より御礼を申し上げます。

それからご協力いただいた方の中でも市川寛也先生、並びに東北妖怪文化研究センターの皆様にも心より改めて御礼を申し上げます。従来の対面ですと、自ずと東京という場所に制約される形でフォーラムが開催されてきたのですが、今回こういう形でできましたのも、パンデミックが直接のきっかけではあるんですが、それを受けたオンライン化によるひとつの新しい御縁だと思います。今後ともどうぞよろしくお願い致します。

それから今回途中で参加者の方から英語圏の発信の情報について URL が寄せられて、それをちょっと見たら、アメリカの医学系の学会に日本の研究者が発信した情報であったりして、そのツイッターのメトリクスまでも出てですね、本当にすごい時代だなと思いました。

あまり内輪は向けの発言をするのもちょっとなんですけど、今回準備中に通信障害とかあることは十分想定できるから、その対応も頑張らせてくださいってお願いしていたら、まさかですね関さんによる学生発表の最中にそうなってしまって、それに対して伊達さんが非常にクールに引き継いでくれて、本当に大したものだなと思いました。そういう意味ではフォーラムのメンバーに対するねぎらいの言葉をここでかけることもお許しください。

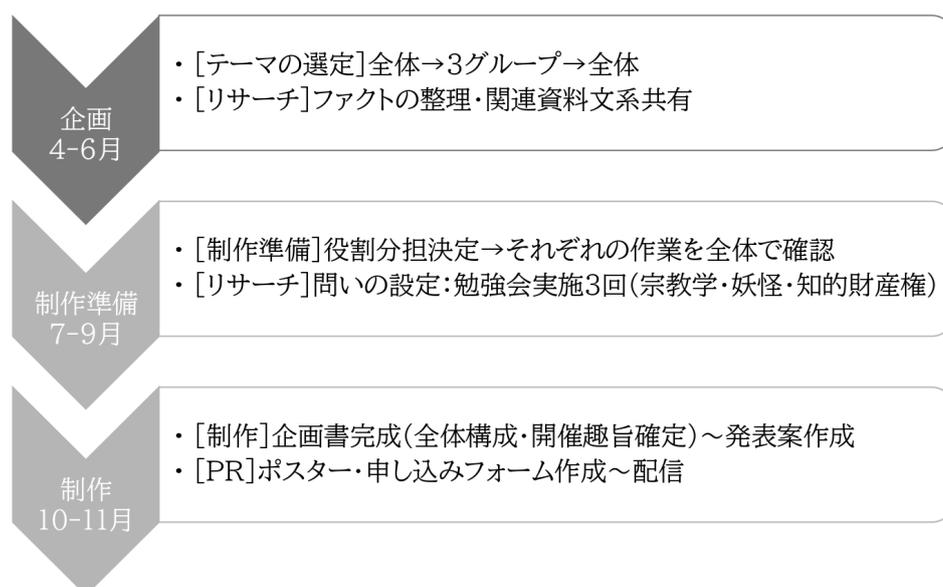
今年自体、全員にとってすごく思い出深い年ですがフォーラムにとっても本当に思い出深い回だったと改めていま感じています。これからもうしばらくパンデミック対策に苦勞する日々が続きそうです。今日の報告や議論はですね皆さんの日々の営みを前に進めていくための材料、まさにささやかなものではあります文化資源として少しでも役に立てれば幸いです。

文化資源学フォーラムは毎年開催しておりますので来年も順調に進めば新しいメンバーを迎えてまた新しいテーマで開催したいと考えております。その頃世界の状況がどうなっているのかまったく見当がつかないんですけど、どういう形でやるかも含めて、次回のフォーラムで皆さんとお会いできれば幸いです。本日はどうもありがとうございました。

第3章

発表に向けた準備

3.1 発表までのスケジュール



前半はテーマを決めることが中心となる。準備開始時は、それぞれが自身の興味関心からテーマを持ち寄り、ディスカッションを重ねていたが、感染症対策により大学で対面での話し合いが出来ない状況や、これまでのディスカッションをより具体的に前進させるために5月下旬から、3名ずつ3グループに分かれての討論に切り替える。3グループそれぞれにおいて掲げた「アマビエ」「祈りと代行」「ソーシャルメディア」というテーマは、アマビエと祈りは領域が近く、それが2020年においてなぜ拡散したのかについては、ソーシャルメディアの影響が大きいことから、3つのテーマは緩やかに結びついているという全体像が立ち上がり、「アマビエ」がテーマとして決定する。

中間点では夏休み期間中の勉強会を中心に、現代における SNS を発端とするアマビエ拡散の動きや問題点の調査、関連資料・文献の共有から得られる情報を元に私たちが考えるアマビエ現象の価値を探り、アマビエという一つのテーマを出来る限り視野を広げ多角的に捉えようとする事により学問として掘り下げていくことを徹底した。勉強会は、前半期間に3グループでの経緯を生かし、アマビエを妖怪や祈りの方向から探る宗教学的領域と妖怪研究の勉強会、アマビエをソーシャルメディアから検討する知財分野の勉強会を実施する。

後半は全体の内容詳細や学生発表の制作をしながらも生まれる新たな問いや、状況等に応じて変化していく内容考案を進展させる一方、オンライン開催に関連する形式や規模感の選定等、例年とは全く異なる状況ではあったが、当日のビジュアルデザイン（参加者側からの見え方等）を考慮しウェビナー形式を選択、表示されるアイコンの共通化、話者の背景統一等、オンライン開催自体にも現時点で可能な限り手を尽くすことや価値を見出すことで2020年にしか開催できないフォーラムを創り上げるための提案を積み重ね、当日開催に至る。

（文責：林田明子）

3.2 勉強会

3.2.1 西村明先生（東京大学准教授）

私たちのグループ内で名付けた「アマビエ現象 2020」への基本的理解を深めるために、まずは宗教学の観点からこの現象を捉えて見ることにした。そこで文化資源学研究専攻の兼任をしている宗教学の西村明先生にご指導をしていただけることになった。

勉強会は事前にメールを通し、フォーラムの主旨、企画書、グループ内で出した下記の質問をお見せした。

1. 過去のパンデミックや災害といった危機的状況において、人々が何を心のよりどころに祈り、考え、創り出したのか？その信仰対象は、どのように変異変容を歴史的に遂げたのか？（歴史）
2. 信仰対象の社会的役割の変化と人々との関わりからみる、こういった現象の過去と現在におけるあり方の違いについて。また、「宗教」、「信仰」、「民間信仰」の定義について。（現象と用語の定義）

これに対し西村先生の宗教学概論の授業のスライドと動画、そして疱瘡絵やコレラ絵などを扱った博士論文を参考資料として返信で送っていただき、勉強会当日はそれを踏まえた上で指導をいただくというかたちになった。

8月2日勉強会当日は、事前に用意してあった二つの質問に関して西村先生が歴史を振り返りながら回答していただくことができた。

まずは、一つ目の質問に関して、今回の「アマビエ現象 2020」に似た事例として、西村先生の授業の資料をもとに日本におけるコレラの流行を挙げ、当時明治政府がコレラへの対応を通して、人々の生活を規律化したことや、コレラで殉職した巡査が信仰の対象となったことを話していただいた。特に、このアマビエ現象とコレラに関連した信仰や対応が、どちらも大衆から起こった信仰が権力と結びついていることが話していく中で浮き彫りになった。

次に用語に関して、基本として理解しておくべきことが「信仰」と「民間信仰」の違いであった。端的に説明すると、前者が内面の信心を指しているのに対して、後者は行いを強調している。これらより大きな概念として「宗教」があるが、「宗教」と訳される「Religion」の概念自体、幕末、1858年5カ国条約において日本に輸入された語であり、19世紀に居留地を中心に広がったプロテスタント的イメージが背景にあるため、日本に

おける伝統的信仰を考えた際に「宗教」という用語はあまり相応しくないとと思われる。そこで、アマビエ現象 2020 を「信仰」か「民間信仰」と考えた場合、より実践を強調する「民間信仰」が適しているのではないかというお話になった。

その他、アマビエが爆発的に広がったという点から「流行り神」として見ることはできないのではないかとという指摘があった。特徴として、流行り・廃りがあり、現代ではそれがバスツアーに発展することもあるという。この用語は、民俗学者の宮田登が言及し、柳田國男の時代からこの用語が使われていたそうだ。この概念を論じた論文として、鈴木（1995）がある。

最後に、アマビエ現象 2020 が急速に拡散した理由として、オープンライセンスであること、可愛さ、インターネットメディアという現代特有の事情が挙げられた。

（文責：青木蘭）

3.2.2 市川寛也先生（群馬大学准教授）

フォーラムのテーマとなるアマビエをどのように捉え内容に落とし込んでゆくかについて助言をいただくために、妖怪に関する研究をされている市川寛也先生に勉強会をお願いした。勉強会は 2020 年 8 月 19 日に Zoom を用いて開催され、7 名の学生が出席した。

当日の進行は以下のとおりである。

1. フォーラムを企画するにあたり「アマビエ現象」というテーマの設定について先生の見解を伺い、有効であることを確認した。
2. 市川先生から「文化としての妖怪の存在」や現代の情報伝達形式やメディアにより画像として現われた「妖怪の N 次創作」、ならびに「アイコンとしてのアマビエ」などの講義をいただいた。
3. 学生からの質問に応じていただいた。

本勉強会により、アマビエの捉え方には多様な可能性があることがわかった。また SNS によって拡散のみならず N 次創作や再創造されているという現象に注目することで、文化資源学としての展開が期待できることに気付くことができた。

（文責：松本玲子）

3.2.3 水野祐先生（シティライツ法律事務所）

インターネットを通じたアマビエの拡散においては、アマビエを商標登録しようとした電通が、申請を取り下げた件とその背景となる法制度が、私たち共通の関心事であった。そもそもアマビエの商標登録は可能なのか、法律の専門家の見地を伺えないかと望んでいたところ、9 月上旬、中村雄祐教授から、当研究科非常勤講師、水野祐弁護士に勉強会開催を依頼してはどうかとの助言をいただいた。

早速水野先生に打診し快諾を得たため、メンバー内で協議を重ね、事前質問をお伝えした上で、9 月 23 日、Zoom ミーティングで 1 時間余りの勉強会を実施した。当日の参加者は 5 名、欠席者には録画動画で共有した。

事前質問は、アマビエを商標登録しようとした電通が、SNS による多くの意見の影響を受けて申請を取り下げた事象、および他に複数の企業・団体がアマビエの商標登録へ動いた事象を中心に、法的な側面からそれらはどう捉えられるかご教示を請うというもの。

冒頭の各自自己紹介を経て、まず、特許庁管轄の商標制度とその登録申請について、1) 自己の小品・役務と、他人の小品・役務とを区別することができないものであるか、2) 公益、公序良俗に反するものであるか、3) 他人の商標と紛らわしい商標かどうか、の3つの審査基準があると解説を受けた。登録を申請する語彙やロゴマークなどに、一定期間独占権を与えることによって、その対象の知的財産価値を最大限にできるかが判断される。審査官の解釈と判断にも因るが、先の3つの基準に照らすと商標権を得るのは比較的ハードルが低いのだという。水野先生の現行制度の解説によって、商標権取得に厳しい条件があると思い込んでいた私たちの一致した先入観は、覆されることとなった。

電通が商標権申請を維持していたら、登録される可能性もあった、と水野先生は指摘する。企業が、登録されていない対象を登録して権限を確保して、防御的に利用しようとする行為自体は、商業活動における自然な振る舞いであるという。従って「アマビエ」を、電通に限らず複数の企業等が商標権申請に動いたことは驚くに当たらないという。けれどもアマビエの場合、企業が一つの語彙を独占しようとするのは20世紀の資本主義では当然と見做されていた行為であったものが、一企業の独占をネット世論が阻止するというのが極めて21世紀的現象であろう、とも水野先生は指摘された。

知的財産権には「独占性と文化」というテーマがつきものである。知的財産権に関わる対象は、公的利用に供するオープン化と、独占利用に帰すクローズド化のバランスの中で活かされ、その価値を拡大できる。アマビエの商標権申請を電通が取り下げたのは、ネット世論の影響を受けた可能性があるが、もしそうなら、オープンとクローズドの判断を大衆に委ねたことになる。果たしてそれで良いのかというポピュリズムの課題も浮かび上がる。また、アマビエは流行神の面を持って流行り廃りを伴う。廃れる対象として経済効果をもたらさなくなった場合、商標権取得は意味を為さないとも教えられた。

この勉強会から、経済の論理で動く企業の手法から、一知財が発展することも学んだ。アマビエの商標権の事例に照らして、資本主義の中で文化を考える場合、文化資源として言葉にならない面だけではなく、経済面の両面を視野に入れる重要性をあらためて知った。またそれは、文化経営学と文化資源学の双方で我が文化資源学研究専攻があることも想起させた。

アマビエの商標権申請を取り下げた電通の事例は、アマビエのオープン化がネット世論に受け入れられ、一層拡散に貢献した面を示している。アマビエの有するこうした特徴は、本フォーラム発表に活かしていけることをこの勉強会を通じて確認できた。

(文責：八柳サエ)

第4章

オンライン開催に向けた足取り

4.1 学生間のコミュニケーション及び情報共有の方法

新型コロナウイルス感染症の流行を踏まえ、東京大学では全学的に授業のオンライン化が推進された。そのため本授業「文化資源学フォーラムの企画と実践」もオンラインでの実施となり、私たちは一度も対面で集まることなくフォーラムを遂行した。

対面で会えない私たちがコミュニケーションをとるために用いたオンラインツールは、Web 会議システム「Zoom」とコミュニケーションアプリ「LINE」である。前者はほぼ全ての授業で活用されているツールであることから、また後者は私たちが日常的に使い慣れているツールであることから、それぞれ採用された。「Zoom」は主に毎週のミーティングで使用し、「LINE」は時間外の情報共有や雑談を目的として使用した。

情報共有にあたっては、オンラインストレージサービス「Google ドライブ」の「共有ドライブ」機能を活用した。メンバー全員が各自のデバイスからファイルの閲覧・編集ができるため便利だった。必要な情報が分散しないよう、共有したい情報の保存場所は原則として Google ドライブのみとした。ミーティングの議事録や勉強会の動画も保存し、後から確認し直したり、欠席者が参照したりできるよう心がけた。

(文責：伊達摩彦)

4.2 文化資源学日誌

コロナ禍の中、修士1年生のメンバーが対面で集まれないことは開催に向けて準備をする上で大きな不安要素となった。全員が初対面同士である上、それぞれ異なる年齢・生活状況・居住地域と履歴・背景を持っているため、コミュニケーションの構築が最も優先される緊急の課題であった。そこで互いの理解を深めるために日誌をつけることが提案され「文化資源日誌」と命名された。

Excel の縦軸に日付を、横軸に各自の欄を設定し、互いに読めるようにした。主な申し合わせは以下のとおりである。

- 記入は各人の自由意思による
- 内容は問わない（フォーラムに直接関係しないプライベートな出来事でも独り言でも可）
- 文体も長さも自由

4月の開始以来、各人の心境や日常の出来事などが記され続け、2021年2月現在も継続している。互いの人

となりを知り、日々の暮らしの様子や考えを示すことで、対面でミーティングができないために生じる意思疎通の隙間を埋めて余りある結果となった。またステイホームで他者との繋がりが断たれ続ける中、仲間としての絆が育まれていった。

文化資源日誌は困難な状況下でのフォーラム開催を支える以上の機能を果たしたといえる。また、交換日記のようにはならず各自粛々と日誌が綴られたことも、ストレスフリーで参加でき、結果メンバーが良い関係を維持できた要因の一つと考えられる。ネット社会におけるコミュニケーションの在り方例として記録しておきたい。

(文責：松本玲子)

4.3 当日に向けた準備

4.3.1 実施方法の検討

本項では、初めてオンライン開催となったフォーラムの実施方法の決定経緯について記述する。来年度以降の主催者には議事録と併せて参考にしてもらいたい。また、「コロナ禍」において研究発表がどのように行われたかという一事例の証言となることも期待している。検討は運営・広報班を中心にメンバー全員によって行われた。

オンライン - 対面

2020年度に東京大学で実施される授業は感染症拡大防止の観点から、オンラインを用いた配信・受講が基本となった。私たちが履修する「文化資源学フォーラムの実践」の授業も例外ではなく、企画の段階からウェブ会議システム Zoom を利用し、学生同士が議論し、教員からのフィードバックを受けるといった形がとられた。

フォーラムの内容を固めていくのと同時に、最終的にどのような形でフォーラムを開催すべきかという懸念はメンバー内でも初期段階から上がっていた。なぜなら、10名から100名程度の参加者を一つの部屋に集め、発話を伴う口頭発表を行うという例年のフォーラムの実施形態に倣うことは、感染のリスクを高めてしまうと考えたからだ。東京都によって提唱された「3密状態」が容易に生じてしまう可能性があり、本大学ないし本研究室から感染クラスターが生まれてしまうことを危惧したのである。そもそも東京大学によって定められた活動制限指針^{*1}によるとレベル0にならない限り、対面で授業や会議は禁止されていたもしくは推奨されていなかった。

よって、4月から授業等で多用されてきた「オンライン形式」を用いてフォーラムを開催するという発想が私たちの中に生まれたのは自然な流れだったと言える。ちなみに、なんとなくオンラインで、という認識は共有されていたが、実施方法について具体的に検討を始めたのは発表内容などが固まり始めた9月中旬からだった。

ハイブリット - 完全リモート

「オンライン形式」を採用する場合でも二通りの方法が考えられた。1つ目は主催側の前もしくは一部が大学に集まり、発表や対談している様子を配信し、参加者は自宅などから視聴するという「ハイブリット方式」である。2つ目は主催者側も各人の自宅や職場から Zoom に出席するという「完全リモート方式」だ。どちら

^{*1} 「新型コロナウイルス感染拡大防止のための東京大学の活動制限指針（2020年5月20日改訂版）」<https://www.u-tokyo.ac.jp/content/400137691.pdf> 最終閲覧 2021年2月4日。

の方式にもメリット、デメリットがあり決定まで時間がかかったが、結果的には後者が採用された。「ハイブリット方式」の場合、少人数ではあるが複数名が一箇所に集まることに感染のリスクという面で不安があったこと、映像をリアルタイムで配信するにあたりマイクやカメラを揃え設置をするための技術が不足していると判断したことが大きな理由である。

ウェビナー - ミーティング

「ミーティング」ではなく「ウェビナー」を採用した。理由は3つある。1つ目はQ&A機能が使えるという点である。インタラクティブなフォーラムにしたいと考え、参加者からの質問をリアルタイムで拾いディスカッションに生かすことを想定していた。チャットで質問を募るよりも質問を管理しやすいと判断した。2つ目は参加者同士、名前が見えないという点である。プライバシーを守るために好ましいのではないかと考えたのだ。しかし、参加者全体の交流の場であるというフォーラムの副次的な役割に後から気付いた。終了後の参加者を含めた懇親会を開くことも考えつつ、どこまで開かれた場にするかオンライン形式での開催の場合は要検討だろう。3つ目は退出後のアンケートを設定できるという点である。回答率を上げるためには、チャットでURLを送るだけではなく、自動的にアンケートページに誘導できた方がいいと考えた。(QRコードで読み取ってもらうのは手間だと考えた。)

東京大学が契約しているZoomのライセンスが変わり、ウェビナーを使用するためには事前に申請し登録する必要がある*2と11月中旬に小林先生からご指摘いただいた。同時にウェビナーを開けるライセンス数には日毎に上限があったが、幸運にもフォーラム12月1日から7日まで1週間ライセンスを得ることができた。これは教員を通して申請をする必要があったため小林先生にお願いした。事前に予行練習をするためにも、終了後に参加者データを抽出するためにもこの余裕は必要だったと言える。

その他

配信にあたりYouTubeを使うことも検討された。しかしZoomの方が使い慣れているという理由で却下された。音声発表を中心としたラジオのような形にしたいという意見も上がっていた。流行の原因となったアマビエの画像やメンバーと参加者が描いたアマビエの絵を掲示するという美術展型も初期段階では検討されていた。そして本番前日に字幕を表示させることを思いつき、試してみたが、スムーズに表示させるには練習が必要だということになり残念ながら不採用となった。一般にレコーディングを公開することも検討されたが、発表で用いられる画像の権利問題を解決するのが大変だということで断念した。書き起こしを含めた本報告書を一般公開することでその代替手段となるだろうという結論に至った。結果的に「無難な」道を選んだと言えるかもしれない。しかし、ただでさえ予測不可能なことが起きる「コロナ禍」では、フォーラムを完遂させることが教員を含めた全員の中で最優先事項だったのだ。この認識と目標が共有されていたため私たちは実施方法に関する複数の選択肢からより良いものを選び、フォーラムを成功させることができたのではないかと考える。来年度以降どのような形で実施されるのか分からないが、私たちの経験を踏まえてより良いフォーラムが創造されることを切に祈る。

(文責：金成めい)

*2 東京大学情報基盤センター・大学総合教育研究センター「今後のウェブ会議システムの提供について(2020/11/20以降)」
<https://utelecon.adm.u-tokyo.ac.jp/notice/webmeetingaccount20201120.html> 最終閲覧 2020年2月5日。

4.3.2 参加者募集方法

ポスターのデータを作成し、ウェブ上で公開した。文化資源学研究室のホームページと東京大学大学院人文社会系研究科のトップページに掲載してもらったほか、文化資源学会のメーリングリストを通して告知をした。なお、例年はチラシとポスターを印刷して学内などに配布しているが、今回はしなかった。これは、コロナの影響により大学構内への入構が制限されていることなどにより、あまり宣伝効果がないと考えたためである。

参加申し込みの受付は、Google フォームを利用した。Google フォームは、リストが自動的に作成されるため、便利であった。申し込みフォームで受け付けた後、個別に一人一人へ確認メールを送信した。確認メールの送信は2人で分担したが、常に申し込みフォームを確認しているわけではないので、受付から送信までに時間が空いてしまうこともあった。

Google フォームでの申し込みの際とウェビナーへの参加の際とで、参加者にアドレスの登録を2回お願いする形となってしまったことは反省点である。できるだけ参加者の手間を減らすことにより、参加のハードルを下げるのが望まれる。

(文責：松本隼樹)

4.3.3 ビジュアルの統一

今回のフォーラムは各人が普段から利用している Zoom アカウントを利用して運営を行ったため、普段使っているアイコンやバーチャル背景が参加者から見えてしまい、運営側に統一感がないという問題が教授陣から指摘された。そこで、運営側が使用するアイコンとバーチャル背景を事前に用意し、発表者や運営側による発言であるということが視覚的にもわかりやすくする工夫をした。

具体的には京都大学図書館が所蔵するアマビエの図を正方形にトリミングしたアイコンと、同じくアマビエの図を加工し16:9の画面サイズに合わせ、そこに所属と氏名を入れたバーチャル背景用の画像を事前に配布した。画像の加工はフリーのオープンソースソフトウェアである GIMP (<https://www.gimp.org/>)、バーチャル背景の作成は「バーチャル名刺背景ジェネレーター」(<https://online-meishi.biz/#/generator>)を利用した。

(文責：関慎太郎)

4.4 当日の運営

本番直前の準備

当日は10時から30分程度、接続確認を兼ねて打ち合わせをした。市川先生との接続が上手くできるか、パワーポイントの共有が問題なく行えるかを確認することが大きな目的である。市川先生と私たちのうち2名の電話番号を共有し、問題が発生した場合のインターネットを介さない連絡手段を念の為に確保した。12:45の開場の15分前には挨拶をしていただく小林先生と中村先生、市川先生と共に最終打ち合わせを行った。

主催側では、ホストの金成の回線が途切れてしまった時に備えて、他3人を共同ホストに指定し、録音・録画を念の為に3人で設定するという準備をした。また、主催者側のユーザ名に名前、役職、所属を明記し統一して表示させた。

本番中の運営

13:00 から予定通り開始した。開始直後の視聴者は 43 名ほどだったが、30 分ほど経過すると 48 名が視聴していた。それ以降急激な増加はなく、多少の増減はありながらも終了時には 50 名が視聴をしていた。(内数名の関係者含む。)

本番中は運営・広報班の松本が参加者側から視聴し、参加者からの見え方が問題ないか確認していた。また、参加者からの問い合わせをメールでも受け付けていたので随時メールをチェックした。そして全員が LINE グループを常に確認し進行方法やトラブルについてリアルタイムに相談していた。しかし、発表者は発言中、Zoom のチャットはおろか LINE を見ることは非常に難しかったことが後の反省会で指摘された。以下に述べるトラブル発生した際も、LINE で指摘されていることに気づくのに時間がかかった。一つの画面の中で複数のウィンドウを開き、それぞれを同時に操作することが可能かどうか、機器に負荷がかかりすぎないか十分に検討される必要がある。

発生したトラブル

複数回接続や表示を確認するミーティングを行い、入念に準備をしていたが、本番中に 2 件のトラブルが生じた。一つ目は関による学生発表の途中、開始から約 1 分 40 秒後に起きた接続不良だ。これにより映像と音声 が 2 分程度途切れ途切れに配信されることとなった。原因は関の自宅のネット回線に問題があったことだと考えられる。前日の打ち合わせからたまたに関の音声 が乱れる現象は確認されていたが一過性のものだと全員がみなしてしまった。発生中はメンバーの LINE グループで問題の共有がされ一度関の発言を停止させ、伊達が途切れた部分から発表することになり発表は再開された。これは事前に原稿を全員で共有していたことが功を成したと言える。発表後には司会の清水が問題の発生についてお詫びをした。二つ目はディスカッションの冒頭で発生したハウリングだ。市川先生が発言すると同時にノイズが発生してしまい、聞き取りに支障をきたした。先生は会場でスクリーンを使って投影するために二つのアカウントで接続しており、それぞれのアカウントのマイクに二重に音声が入ることになってしまったことが原因だと考えられる。先生にスピーカーの音量を調整していただき、1 分ほどで問題は解決した。松本(玲)がノイズの音について「妖怪が現れたのではないか」とコメントし、その場を和ませた。

どちらの事象も検討の段階から「完全リモート方式」のデメリットとして懸念されていたようなことである。各自の環境に頼って映像配信を行うことは非常にリスクが高いということが明らかになってしまった。もし予算や時間に余裕があるならば、メンバーや登壇者それぞれの環境を統一し、管理することが望ましいかもしれない。しかし十分に主催側がそのリスクを承知し、準備をすることで問題が発生しても被害を最小限に抑えることが可能だということも今回のフォーラムで確認された。

(文責：金成めい)

4.5 反省事項

第 20 回文化資源学フォーラムにおける最大の特色は、企画立案から報告書作成に至るまでの全過程を全面オンラインで実施したことである。準備を進めるにあたり常に念頭に置いていたのは、初のオンライン開催にふさわしい内容は何か、その内容を効果的に伝える方法は何か、この 2 点である。2020 年になってできなく

なったことを悔やむのではなくそのこと自体に目を向けられるようなテーマ、それが第3章で示した「アマビエ現象 2020」である。ならびに、昨年までであれば実施が難しくとも2020年になったからできるようになった方法、それが本章で示したZoomの活用である。つまり、本フォーラムは、2020年ならではの内容を2020年だからこそできる形式で実現している。この点は、事後アンケートの結果からしても、十分に誇っても良い点といえる。

一方で、課題は、対面なら当然できるはずのことをどの程度オンラインで実現できるかである。参加者に対して事前アンケートを依頼しフォーラムへの要望を募ったのは、この課題を認識するためであった。事前アンケートでは、内容についての要望は多く寄せられたが、形式に対する要望はほぼ存在しなかった。一方、事後アンケートを見ると、内容についてのコメントはさることながら、形式についての感想も多く存在した。そこには、登壇者と個人的にお話しをしたいという要望もあった。この点が大きな反省点であり、改善の余地といえる。本フォーラムは、2020年という緊急事態に置かれた文化資源のあり方について、その認知や再考に大きく寄与したはずである。オンラインフォーラムをさらにより良いものとするためには、第20回フォーラムで発見できたこのような課題へ対処し、フォーラムを研究者同士を強く結びつけるつながりの場に深化させてゆくことが必要だろう。

(文責：清水章文)

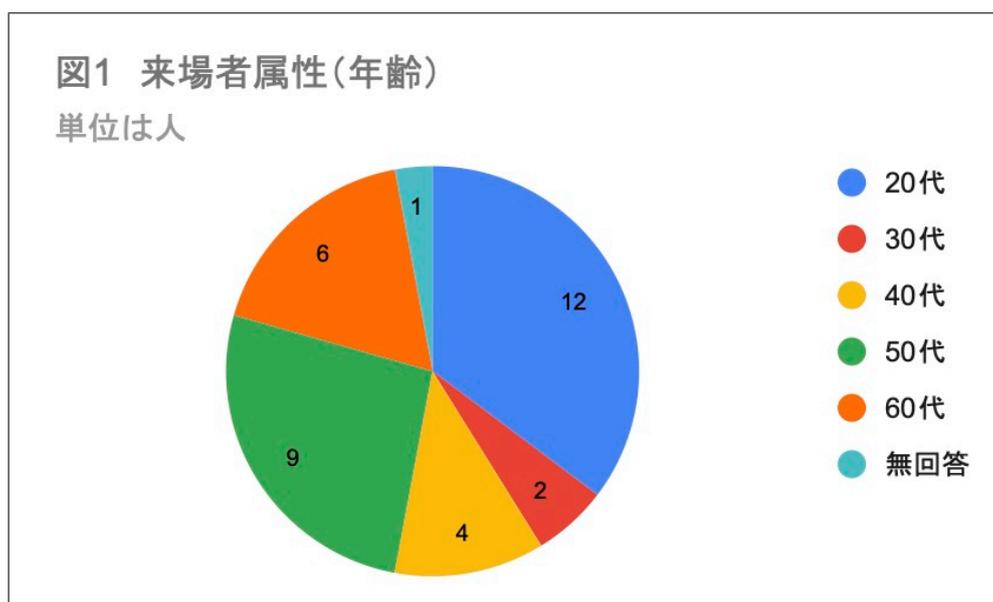
第5章

アンケート結果

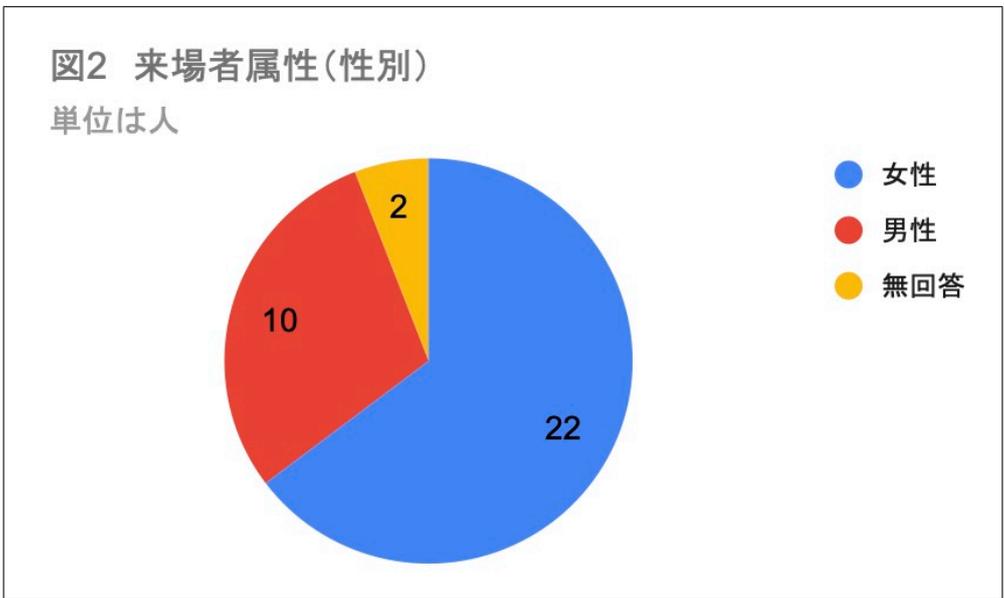
事前参加申し込みを52名の方からいただき、当日は51名の方に参加いただいた。ウェビナー終了後に表示される Google フォームを使用した来場者アンケートには、34名からの回答を得た。アンケートにご協力くださった方々には、この場を借りてお礼申し上げたい。

以下に34名から得た集計結果を示す図と自由記述回答の抜粋を示す。詳しい設問については付録Dを参照のこと。

1-1. あなたご自身について、差支えない範囲で教えてください。(年齢) (単数選択)



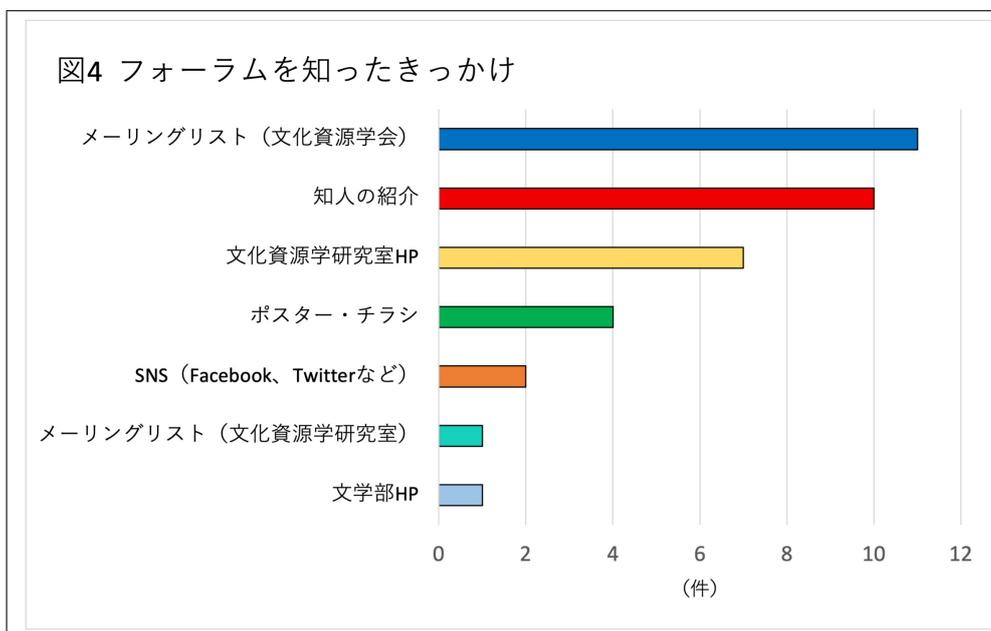
1-2. あなたご自身について、差支えのない範囲で教えてください。(性別) (単数選択)



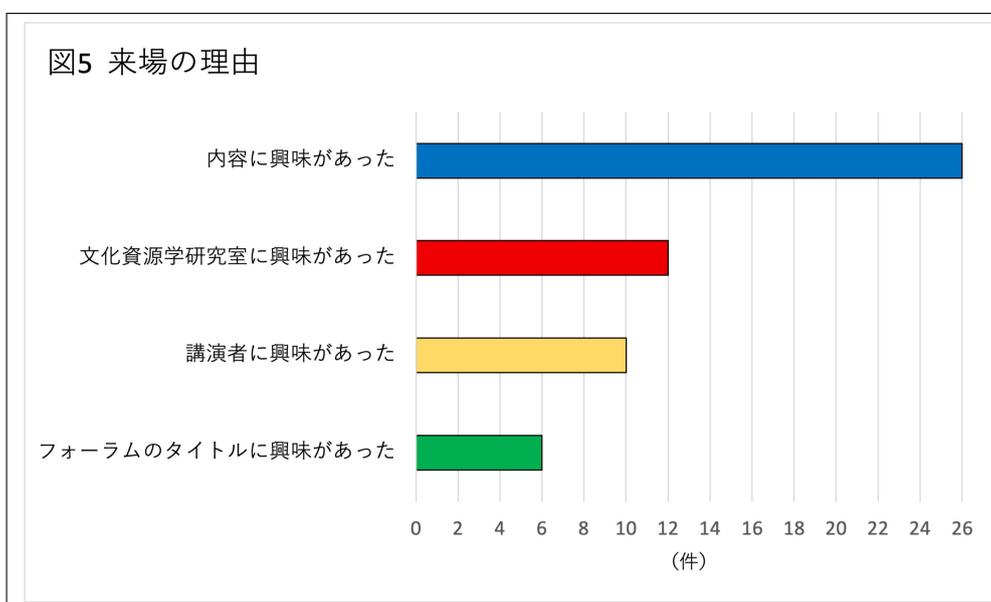
1-3. あなたご自身について、差支えのない範囲で教えてください。(ご職業) (単数選択)



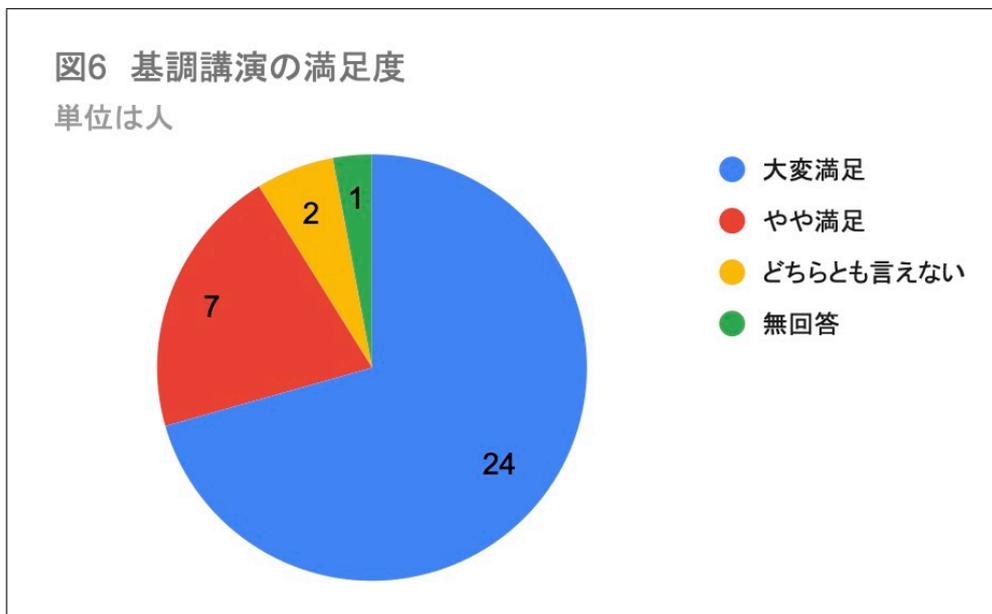
2-1. 本フォーラムをどのように知りましたか。(複数選択可能)



2-2. ご来場の理由をお聞かせください (複数選択可能)



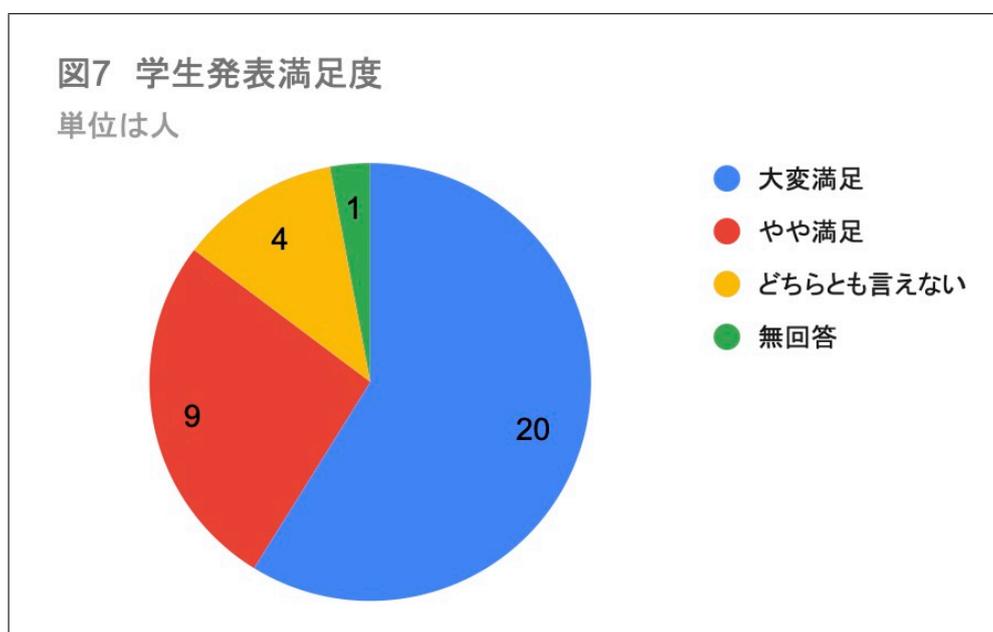
3-1. 講演「文化資源としてのアマビエー妖怪文化の現代的活用の視点から」について（単数選択・自由記述）



回答（一部抜粋）

- 図がとても分かりやすかったです。
- アマビエが神か妖怪かという視点から分析していく話は、興味深かったです。
- 妖怪文化の持つ開かれた性質が再創造の文化資源として重要なポイントになると認識しました。
- 妖怪を捉える考え方として、創り手、受け手、内発的外発的の指標を用いた図的な説明がわかりやすく印象的だった。
- 古来の伝承の中にあった妖怪が通俗的な「妖怪」概念をまといながら商品化されていく工程、また、キャラクターとして様々な次元（N次元）の創作物として創造されていったことを解説していただき、とても興味深く拝聴しました。
- 妖怪としてのアマビエ伝承を民俗学的な観点、あるいは、妖怪そのものの捉え方という、根本的なところをご紹介いただき、大変興味深く拝聴しました。
- これまでの流行り神との対比や SNS による拡散など大変興味深い視点が提示され、面白く聞きました。
- 不思議な現象に名前や物語をつけて広がっていく妖怪という存在を文化資源として扱うにはどのような考え方が必要なのかということを知れたことが今回の講演を通して考える機会を得ることができました。今までは口頭による伝承が一般的だったものが令和に入りアマビエを例に、多くの人の解釈や伝達方法を介した広まり方が始まっているということを知れたことが今日の先生の講演を聞いての一番の収穫だったと思います。

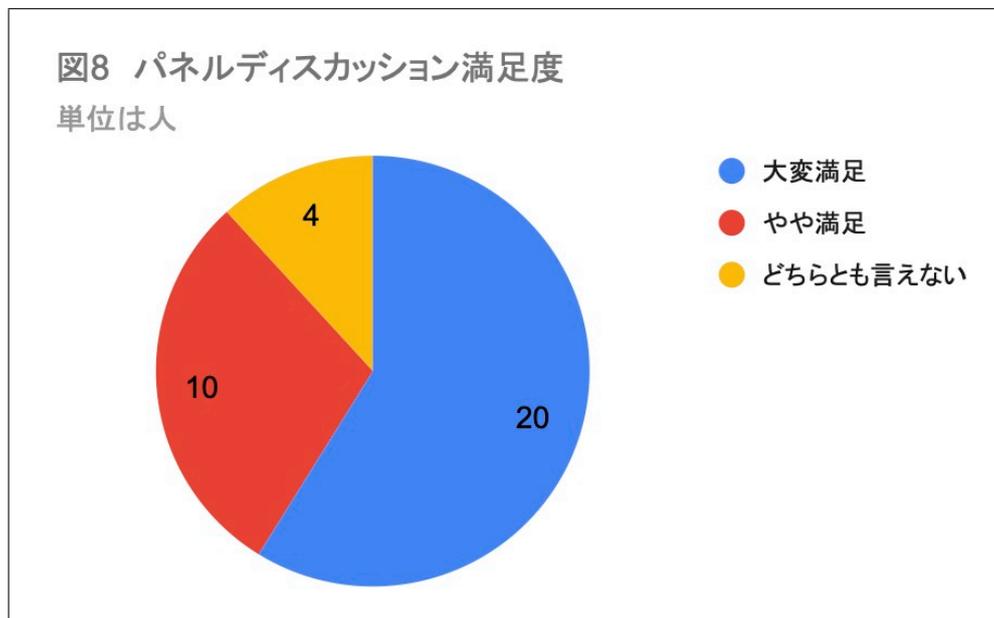
3-2. 学生発表「インターネットに始まる拡散と表象の変化」について（単数選択・自由記述）



回答（一部抜粋）

- アマビエ現象が日本のキャラクター文化にどのように影響したかについて、詳細なご説明を頂きたかったと思います。
- インターネットによるアマビエの進行形の拡散について俯瞰的な調査発表は大変参考になりました。
- この発表に利用した Zoom の設定方法だったり、通信問題が発生してもすぐ対応できたりと丁寧な学会準備がみられた。
- 今後でもいいので「アマビエ」を商標登録することへ社会的批判が起こり、「『アマビエ』はみんなのもの」というクリエイティブコモンズ的精神が出来ていったという現象やそのことの意義を深掘りして欲しいです。

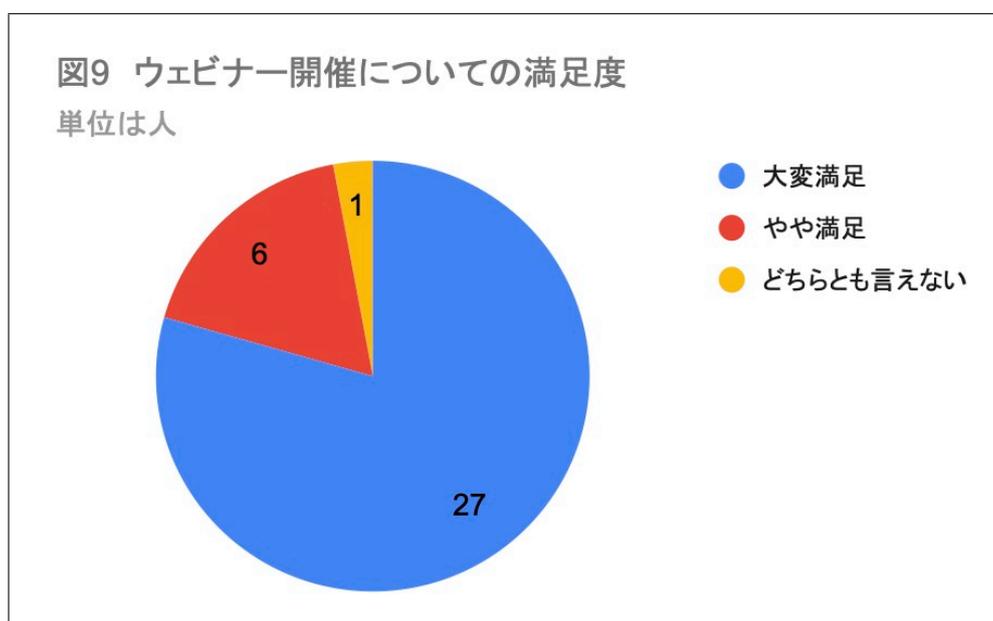
3-3. パネルディスカッションについて（単数選択・自由記述）



回答（一部抜粋）

- アマビエ現象 2020 が明るい可能性として取り上げられパンデミック下の安心感を得られる一方、暗に転じるリスクを孕む要素への視点をどう持つべきか、最後に気になりました。
- アマビエの商標登録に多くの反対があったことを今回初めて知りました。コロナ禍という一種の異常な世の中の中で、「みんなのアマビエ」の思いが国民間で醸成されたことこそが、今回の現象の根幹にあるのだと感じました。そして、妖怪に親しみを持つ国民性は日本独特のものなのだと感じ、興味深かったです。
- アマビエ現象や「鬼滅」などの根底にある日本の地域、風土、民俗等に言及されていて面白かった。また遠野だけではなく金ヶ崎にも、このような物語の土壌があると知って、岩手の奥深さも感じた。
- 興味深かったのですが、Zoom でのパネルディスカッションは、やはり空気感が違うのか会場が違うという何かしらの違和感がありました。
- フロアの質問をもっと取り入れてほしかったです。

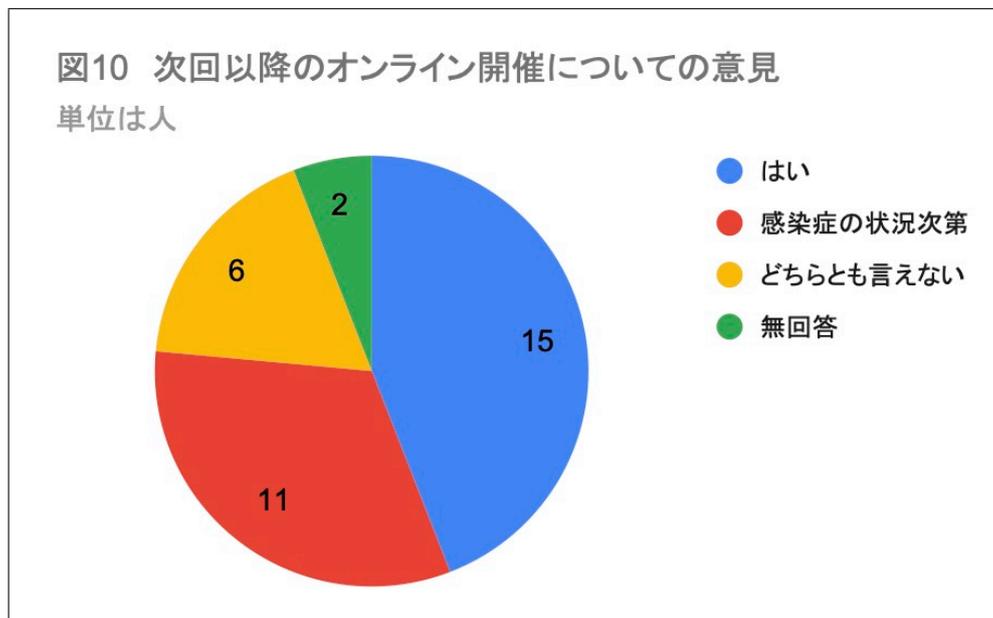
4-1. Zoom ウェビナーを使用したオンラインでの開催について（単数選択・自由記述）



回答（一部抜粋）

- お知らせメールのリンクから入ったので、Zoom ウェビナーの画面だったか分からないのですが、いつもの Zoom 画面と違って勝手に分かりませんでした。が、特に不都合はありませんでした。遠方在住で、これまでほぼフォーラムには参加出来ていませんでしたが、とても面白かったです。
- 学生発表時のトラブルのフォローがスマートで感心しました。パネルディスカッションで他の方の質問が見えた方が良かったと思います。
- 時間配分、進行、話し方等、想像したより遥かに聞きやすく、リモートでの準備過程でオンライン開催に適した方法を見出されたのかと思いますが、とても感心しました。参考にさせていただきます。
- 今回のフォーラムをきっかけに Zoom をダウンロードしました。なかなか他県へ行く事ができない現在、普段では聞くことができないフォーラムに参加することができてとても良かったです。

4-2. 次回の開催について、オンラインの方が望ましいと考えるか（単数選択・自由記述）



回答（一部抜粋）

- 参加はしやすいが、会前後の個人的なディスカッションも必要
- 拾いきれなかった質問などは対面だったら閉会后聞けると思うから。ただやはりオンラインが悪いとは言い切れない
- オンラインだと、遠方からでも参加できるメリットがある。一方で、機材トラブルや通信障害などもある。会場での様子をオンラインでも発信するという方法なら両方のメリットを取れると思う。
- オンラインでの開催のほうが都合もつけやすく参加しやすいため、自分が次回参加するのであればオンラインでの開催が望ましいですが、対面でないとできない意見交換や体験もあるため、感染症の状況次第では対面での開催にも興味があります。
- オンライン開催が始まった段階ではオンラインの良さが際立つが、数年経つといずれはオフラインの良さに回帰したい気持ちも出てくるだろう。ただ、現状はオンラインで大変満足しており、感染状況によってオンラインの方が望ましいと思う。

5. 全体を通しての感想があればご記入ください（自由記述）

- 「アマビエ」自体はすでに日本社会に定着し、ブーム状態はいったん落ち着いたような印象を受けますが、コロナ渦下のフォーラムとしてリアルタイムで進行する事象をテーマに取り扱おうという意欲が感じられ面白かったです。
- 数年後に改めて取り上げてもよいかもしれません。フォーラムが20年を迎えたなかで、過去のテーマを再検討する機会を作るというのも一案です。
- 「アマビエ」自体はすでに日本社会に定着し、ブーム状態はいったん落ち着いたような印象を受けますが、コロナ渦下のフォーラムとしてリアルタイムで進行する事象をテーマに取り扱おうという意欲が感

じられ面白かったです。報告書も楽しみにしています。お疲れさまでした。

- 遠方から軽い気持ちで申し込んでしまいましたが、多くの学生さんと先生方の熱い思いの中で、今日の開催に辿り着いたのだと感じるフォーラムでした。オンラインでの開催準備等、慣れないことも多かったと思います。それを感じさせないスムーズな運営に背筋が伸びる思いでした。近頃はまちづくりや地域振興のタネとしての存在意義が大きかった妖怪文化が、今回 SNS 等を通じて個人から個人へと伝播し、新たな価値を見出していっていること、大変面白く、興味深いお話でした。またオンラインで皆さんのフォーラムに参加してみたいです。ありがとうございました！（一部編集）
- 司会進行がきちんとしていたことと、回線エラーのバックアップがスムーズでとても良かった。運営の観点からも色々と勉強になった。アンケートの性別欄はできれば「どちらでもない」を入れた方が良かったと思う。

第6章

フォーラムを実施して

謝辞

本フォーラムの開催にあたり、多くの方々にご指導ご鞭撻を賜りました。

群馬大学共同教育学部の市川寛也先生には、妖怪学の見地からご指導いただいたのみならず、当日のご登壇を快諾してくださり、フォーラムを大いに盛り上げていただきました。厚く感謝申し上げます。

シティライツ法律事務所の水野祐先生には、弁護士のお立場から知的財産分野に関して数々の貴重なご助言を賜りました。ここに感謝の意を表します。

東京大学大学院人文社会系研究科基礎文化研究専攻の宗教学宗教史学研究室ご所属であり、文化資源学研究室も兼担されている西村明先生には、宗教学の観点から重要な示唆を賜りました。深く感謝いたします。

「文化資源学フォーラムの企画と実践」の担当教員でいらっしゃる小林真理先生、中村雄祐先生、松田陽先生、野村悠里先生、鄭仁善先生には、終始温かく見守っていただき、常に的確なご指導と激励をいただきました。ありがとうございました。

清水章文

メンバー全員との対面は、報告書を書き上げた今となってもいまだ果たせていない。しかし、私たちのチームワークはそんなことを微塵も感じさせない。オンラインであるがゆえに、相手の顔をよく観察し、相手の話すことを傾聴することができる。私たちは、本来不遇であるはずのオンラインという環境をうまくプラスに転化させることのできる、素晴らしいメンバーである。

関慎太郎

異なる経験を持つメンバーが集まり、画面越しのコミュニケーションが持つ可能性と限界の両面を味わいながら、1つのゴールに向けて議論を重ねた過程は、新しい日常へ自らをインストールするプロセスにとってもかけがえのない学びの場であった。こうして報告書をまとめつつその道のりを振り返り、改めて同期のメンバー全員で目標を共有し、与えられた条件の中で各々が工夫しながら、ともに力を合わせて思考を巡らせ、より良いものを目指して走りきったことを実感している。素晴らしいメンバーとの出会いに感謝するとともに、この経験を活かしながら今後も文化と向き合っていきたい。

林田明子

予期せぬ事態に振り回されたこの2020年に、それぞれに全くフィールドが異なる9名が一つのチームとして一つのテーマに取り組む喜びは、計り知れないほど大きく、学ぶことがとても多い一年でした。先生方や同期の間はもちろん、市川先生、西村先生、水野先生、参加者の方々、関わって下さった全ての方に感謝申し上げます。

八柳サエ

第20回の節目にコロナ禍でオンラインのみの準備、実施となった。長年リアル会場でシンポジウム等を実施した経験に照らすと、オンラインだけでのコミュニケーションの限界を痛感する。リアルで互いを知った上で、ではなく全オンラインなのだ。テーマを掘り下げる協議をもっと展開できた（それが一番面白い！）と思える同期生たちだけに、心残りは尽きない。教授陣や多くの支えで感染者も出ず無事に実践できたことには感謝、感謝！

青木蘭

今年度は新型コロナのパンデミックによってオンライン化が可能なものは全てオンラインに移行せざるを得なくなり、これによってオンラインのポテンシャルと限界が同時に浮き彫りになった。感染の収束には、まだしばらく時間がかかると思われるが、次回以降のフォーラムの準備と実施において、オンラインとリアルの両方を柔軟に取り入れ、従来の凝り固まった様式に囚われないインタラクションの仕方を取り入れてほしいと思う。

金成めい

隔週助言をくださり私たちを導いてくださった文化資源学研究室の先生、特に専門的な知識をご教授くださった西村先生と水野先生、そして私たちのやりたいことを理解して下さり、一緒にフォーラムを作りあげてくださった市川先生に心から感謝申し上げます。私のまとまらない話を聞いてくれた同期のみなさんありがとう。早く全員で集まりたいですね。こんな世の中でも物事は進むのだなと感じた1年でした。（否が応でも）日はまた昇る…。

伊達摩彦

私の最も好きな映画である *Extremely Loud and Incredibly Close*（米、2011）は、アメリカ同時多発テロを背景として書かれた小説を原作としています。人類を脅かす種々の「危機」と、それを取り巻く人々の「動揺」をいみじくも反映させてきた「文化」という営みに、私たちのささやかな取り組みが少しでも貢献することができたのならば、これほど嬉しいことはありません。

松本隼樹

オンラインでの開催は、想像していたよりも大変だった。対面ならその場のノリのようなもので乗り切れることもオンラインだと一つ一つ気を遣って対処する必要があるし、色々な場面を想定して準備を重ねることも必要だった。気苦労があったのか終わってから疲れも感じた。でも、そんな中でも無事開催できたこと、当日参加いただいた皆様や登壇者の方々、ご指導いただいた先生方、そして同級のメンバーに感謝したい。

松本玲子

以前から毎回楽しみに拝聴してきたフォーラムファンだったが、今回は発信する側に立たせていただいた。この報告書を書いている 2021 年 1 月現在でも、未だメンバー全員がリアルに顔を合わせたことがない。第 20 回目にして開催への過程や状況が内容と同等、いやそれ以上に記憶と記録に残ることになった。アマビエの「私を見よ」というメッセージは、「私を通して未来を見よ」ということだったのかもしれない。ネットを介してではあったが、過程さえもリアルタイムで共有できたことの喜びは大きい。先生方のご助言とご配慮の温かさも体感できた。もしかしたら私たちは少しだけ未来を覗けたのかもしれない。

参考文献

- 朝日新聞 天声人語「アマビエかアマビコか」2020年6月4日
- 市川寛也(2014)「妖怪文化の現代的活用に関する研究－地域住民を主体とする妖怪存在の再創造の事例から－」筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻博士論文
- 伊藤恭子(2001)「はやり病の文化誌－麻疹・疱疹・コレラ－」『薬学図書館』46(3) pp.255-258 日本薬学図書館協議会
- 香川雅信「厄災を予言!? 疫病を退散!? 話題の「アマビエ」とは? その正体を妖怪博士が解説する」カドブun, 2020年3月19日 <https://kadobun.jp/feature/readings/4hlpdojjrs4k.html> (最終閲覧:2021年2月15日)
- 北國新聞「『拝めば難逃れる』謎の鳥」2020年5月25日
- 北日本新聞「妖怪アマビエはイノシシの蜃気楼!? 魚津埋没林博物館学芸員、海外論文ヒントに新説」2020年5月29日
- 木村敏明(2009)「地震と神の啓示－西スマトラ地震をめぐる人々の反応－」『東北宗教学』5巻 pp.19-36 東北大大学院文学研究科宗教学研究室
- 栗原潔「アマビエの絵に著作権はあるか?」Yahoo!ニュース, 2020年5月4日 <https://news.yahoo.co.jp/byline/kuriharakiyoshi/20200504-00176863> (最終閲覧:2021年2月15日)
- 厚生労働省「ソーシャルディスタンス啓発動画」2020年5月1日 <https://twitter.com/mhlwtwitter/status/1255874552338546688?s=21> (最終閲覧:2021年2月15日)
- 小松和彦(2009)『妖怪文化研究の最前線(妖怪文化叢書)』せりか書房
- 霜村観真、弓山達也(2019)「インタビュー伝統仏教とヴァーチャルリアリティ」『現代宗教2019』pp.83-105 国際宗教研究所
- 鈴木岩弓(1995)「『首なし地藏』信仰の展開構造」『宗教研究』69(3) pp.609-634
- 董伊莎(2016)「古代日本の疫病関連信仰における外来的要素について－平安時代の御霊会を中心として－」『文化交渉: Journal of the Graduate School of East Asian Cultures: 東アジア文化研究科院生論集(6)』pp.67-84 関西大学大学院東アジア文化研究所
- 長野栄俊(2009)「予言獣アマビコ考－「海彦」をてがかりに」福井県地域共同リポジトリ(福井大学附属図書館)『若越郷土研究』49巻2号
- 北陸中日新聞「立山の妖怪クタベ注目」2020年5月28日
- 西村明(2018)『いま宗教に向き合う2 隠される宗教、顕れる宗教<国内編II>』岩波書店
- 宮下雅年(2008)「旅するハローキティー「ご当地キティ」における結合、分離、非知、交渉」『大交流時代における観光創造』北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院

- 山本太朗, 橋本良明, 中村功, 関谷直也, 小笠原盛浩, 千葉直子, 関良明, 高橋克実 (2013) 「Twitter 利用を中心とする震災時の情報行動と通信不安：関東 Twitter 利用者ウェブ調査」東京大学大学院情報学環情報学研究
- 湯本豪一 (1999) 『明治妖怪新聞』柏書房
- Depoux A, Martin S, Karafillakis E, Preet R, Wilder-Smith A, Larson H (2020) “The pandemic of social media panic travels faster than the COVID-19 outbreak” Journal of Travel Medicine, Volume 27, Issue 3, OXFORD academic
- NHK ジャーナル「大分発 “アマビエトラック” は走る！」NHK ラジオ第1放送 2020年6月2日 <https://www.nhk.or.jp/radio/magazine/detail/nhkjournal20200602.html>
- Rebecca Saunders 「Amabie: The Japanese monster going viral」BBC, 2020年4月23日 <http://www.bbc.com/travel/story/20200422-amabie-the-japanese-monster-going-viral>
- 「アマビエ×シンフロ」大分県企画振興部広報広聴課, 2020年7月9日 <http://onsenkenoita.com/> (最終閲覧: 2021年2月15日)
- 「『アマビエラーメン』パッケージはぬり絵に東京五輪マスコットのデザイナーがイラスト」J-CAST トレンド, 2020年5月20日 <https://www.j-cast.com/trend/2020/05/20386304.html> (最終閲覧: 2021年2月15日)
- 「みんなで大きなアマビエを作ろう！」札幌市 web サイト, 2020年10月29日 <https://www.city.sapporo.jp/museum/ouchimuseum/amabie/> (最終閲覧: 2021年2月15日)

付録 A

ポスター



← ツイートする





第20回文化資源学フォーラム @amabie_2020

#文化資源学フォーラム #疫病退散 #アマビエチャレンジ #アマビエさま















































2020年 12月6日(日) 13:00~15:00 Zoom開催・要申込

プログラム

第一部: 登壇者講演(30分)
市川寛也: 群馬大学共同教育学部准教授
「文化資源としてのアマビエ
- 妖怪文化の現代的活用の視点から」

第二部: 学生発表(15分)
「インターネットに始まる拡散と表象の変化」

第三部: ディスカッション(25分)

あの"アマビエ"に文化資源学が斬り込む

2020年新型コロナウイルス感染症が流行するなか注目を集めた予言獣アマビエ。この疫病退散を謳う妖怪は3月から4月にかけてSNSを中心としたインターネットメディア上で瞬間に拡散し、そのイメージを定着させた。その影響は行政、商業など本来のアマビエ言説と離れた場所においても利用の対象となっている。本フォーラムでは、2020年に爆発的な拡散を見せたアマビエを取り巻く一連の展開を「アマビエ現象」と銘打ち、文化資源としての可能性を考える。

参加申込フォーム
右のQRコードまたは下記URLからお申し込みください
<https://bit.ly/2Ty6l7Z>

参加方法等についてはお申込後にご連絡いたします。

問い合わせ先
bunkashigenforum.2020@gmail.com

企画運営: 「文化資源学フォーラムの企画と実践」履修生
主催: 東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究室
後援: 文化資源学会

付録 B

基調講演スライド資料

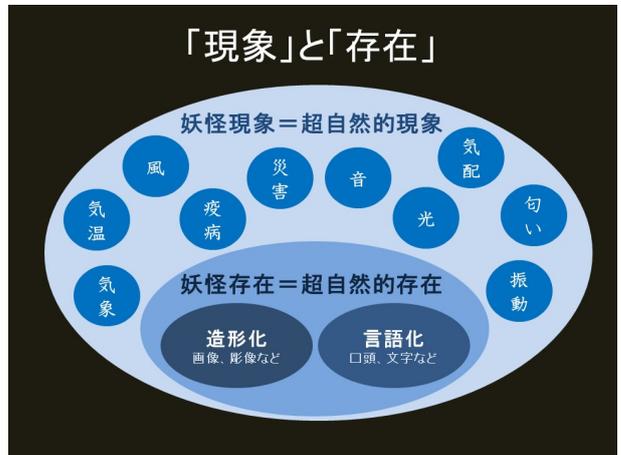
第20回文化資源フォーラム

文化資源としてのアマビエ
妖怪文化の現代的活用の視点から

2020年12月6日



妖怪とは何か？



幕末江戸の民衆は、怪物鯰を主人公に選び出し、当時の民衆芸能や庶民信仰を巧みに利用することで、地震を相対化し、時代や自分自身を相対化し、地震と民衆文化を鯰絵に刻みとめるのに成功したのである。それは江戸の民衆が無意識のうちに作り上げた記憶装置であったのだ。

小松和彦「民衆の記憶装置としての鯰絵」
宮田登、高田衛『鯰絵－震災と日本文化』里文出版、1995年

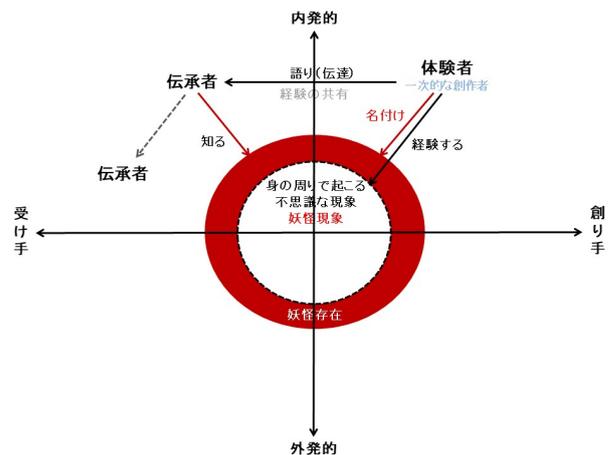
作業仮説としての妖怪

昔の人は多くの自然界の不可解な現象を化物の所業として説明した。やはり一種の作業仮説である。

寺田寅彦「化物の進化」(1929年)

人間には畏怖とか恐怖とかの感情があり、さらに錯覚とか幻覚といった経験がこれと重なり合い、さらに空想や、想像によって次第に具体的なイメージとなっていく一つの民俗文化が形づくられていった

宮田登『妖怪の民俗学』(1985年)



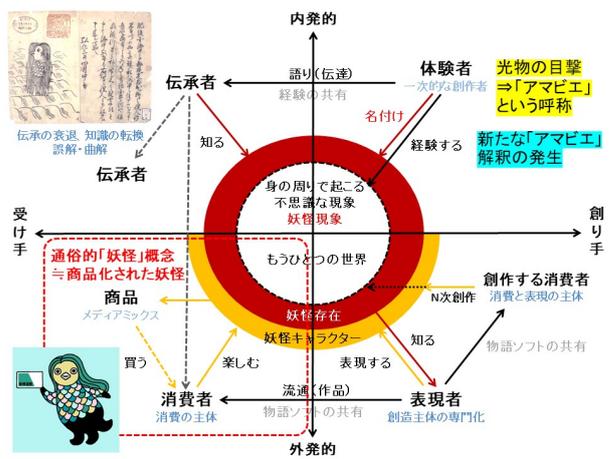
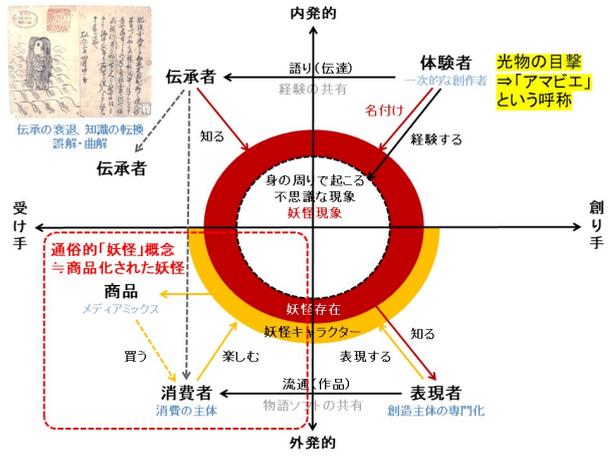
「アマビエ」の場合



『肥後国海中の怪(アマビエの図)』(京都大学附属図書館所蔵)

肥後国海中江毎夜光物出ル所之役人行
 見る二づの如之者現ス私ハ海中ニ住アマビエト申
 者也 當年より六ヶ年之間 諸国豊作也 併
 病流行 早々私ヲ写シ人々ニ見セ候得と
 申て海中へ入り右ハ写シ役人より江戸江
 申来ル写也
 弘化三年四月中旬

そして、新型コロナ禍での「アマビエ」へ

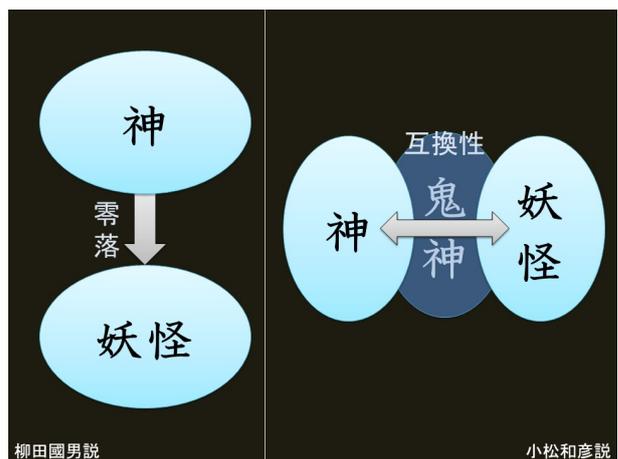




アマビエに「疫病退散」としての意味合いが付与される(曲解? 拡大解釈?)。

令和の民衆は、アマビエを主人公に選び出し、当代のメディアや通信技術を巧みに利用することで、新型コロナウイルスを相対化し、時代や自身自身を相対化し、感染症と民衆文化をアマビエに刻みとめるのに成功したのである。それは令和の民衆が無意識のうちに作り上げた記憶装置であったのだ。

アマビエは神か？妖怪か？



柳田國男説

小松和彦説



神と妖怪のあいだ

- ① 神のもつ吉凶両面が均衡せず、凶のみが異様に肥大したばあいには、凶の作用ががんらいの神から分離し、実体化されて、妖怪視されやすい。
- ② 忌まわしい自然・社会現象を、自分たちが信仰する神ではなくて、域外の神の作用に帰する。

中村禎里『狸とその世界』朝日新聞社、1990年

文化資源としての妖怪



コナキチチ

阿波の山分の村々で、山奥に居るといふ怪。形は爺だといふが赤兒の啼聲をする。或は赤兒の形に化けて山中で啼いてあるともいふのはこしらへ話らしい。人が哀れに思つて抱上げると俄かに重く放さうとしてもしがみ付いて離れず、しまひには其人の命を取るなど、ウブメやウハリオンと近い話になつて居る。木屋平の村でゴギヤ啼きが来る謂つて子供を嚇すのも、この兒啼爺のことをいふらしい。ゴギヤゴギヤと啼いて山中をうろつく一本足の怪物といひ、又この物が啼くと地震があるともい



文化資源として妖怪を捉える視点

◎真正性

⇒「正しい」妖怪とは何か？

◎可塑性

⇒比較的自由的な造形が許容される(イメージに対して開かれている)

◎著作権

⇒伝承されてきた妖怪そのものに著作権はあるのか？

付録 C

学生発表スライド資料

文化資源学フォーラム2020
アマビエ現象2020—よみがえり妖怪の拡散と変容が映す現代

13:00開始予定
しばらくお待ち下さい

主催者からのお願い

- 録音・録画、スクリーンショットはご遠慮ください。
(主催者は記録のため画面録画をしておりますが、録音・録画資料の外部への公開はいたしません。)
- 技術的問題はチャットもしくはメール(bunkashigenforum.2020@gmail.com)にてご連絡ください。

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

第20回文化資源学フォーラム

アマビエ現象2020
よみがえり妖怪の変容と拡散が映す現代

企画運営:「文化資源学フォーラムの企画と実践」履修生
主催:東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究室
後援:文化資源学会

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

録音・録画・スクリーンショット等はご遠慮ください。

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

画面や音声に何か不具合等がございましたら、
チャットもしくはメールにて運営事務局までお知らせください。
(bunkashigenforum.2020@gmail.com)

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

Q&A

質問を随時募集しております。画面下Q&A機能をご利用ください。
(匿名での質問も可能です。)

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

プログラム

第一部 開会挨拶 文化資源学研究室 主任教授
趣旨説明
基調講演 市川寛也 氏(群馬大学共同教育学部准教授)
『文化資源としてのアマビエー 妖怪文化の現代的活用の視点から』
休憩

第二部 学生発表『インターネットに始まる拡散と表象の変化』
休憩

第三部 ディスカッション 市川寛也氏 他学生
閉会挨拶 文化資源学研究専攻長教授

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

開会挨拶

文化資源学研究室 主任: 小林真理教授

7

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 開会挨拶

アマビエ現象2020

—よみがえり妖怪の変容と拡散が映す現代

今回のフォーラムの趣旨について

八柳サエ

8

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 開会挨拶

「アマビエ現象2020」とは

2020年新型コロナウイルス感染症が蔓延するなか、アマビエが爆発的早さで拡散し、その姿を変容させている有様に注目。

2020年にアマビエを取り巻いて発生した一連の展開を私たちは「アマビエ現象2020」と名付けた。

拡散、活用の例:
#アマビエチャレンジ
#アマビエメーカー

知らないうちに、拡めちゃうから。



厚生労働省啓発アイコン
(厚生労働省の公式Twitterに掲載されたアマビエ)

9

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 開会挨拶

アマビエとは？(アマビエをめぐる伝説)

肥後国の海中から現れたアマビエを名乗る予言歌

瓦版に残る似姿と、除災方法を示すテキスト

- 今年から6年は豊作となる
- 病が流行したら、人々に自らの姿を見せよ

⇒図像とテキストが伝承

しかし、アマビエの似姿の特色は定着していなかった

10

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 開会挨拶

アマビエの図像

アマビエ現象2020において、アマビエ像として採用されたのは「肥後国海中の怪(アマビエの図)」に描かれた似姿が基になっている。

特徴

- 四角い目
- 菱形のような耳
- くちばしのような口
- 頭部から足までの長髪
- 鱗に覆われたような胸部
- 三つに分かれた足3本



【肥後国海中の怪(アマビエの図)】京都大学附属図書館蔵

11

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

基調講演

市川寛也 氏 (群馬大学共同教育学部准教授)

演題: 『文化資源としてのアマビエ
—妖怪文化の現代的活用の視点から』

12

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

第一部終了

休憩

5分



録音・録画・スクリーンショット等のご遠慮ください。
質問を随時募集しております。画面下 Q&A機能をご利用ください。
(匿名での質問も可能です。)

13

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

第二部: 学生報告

『インターネットに始まる拡散と表象の変化』

関慎太郎

14

妖怪文化の利用としてみるアマビエ現象

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

これまでの妖怪文化利用	アマビエ現象2020における妖怪文化利用
町おこし、地域振興といった名目で行われるトップダウン的な妖怪文化利用	エンドユーザーが生成したコンテンツによって醸成された妖怪イメージや認知度が吸い上げられることで利用範囲が拡大していったボトムアップ的妖怪文化利用

23

アマビエ現象2020を引き起こした主要素

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

1. 視覚的わかりやすさ・単純さ
2. アマビエ伝承の現代的翻案
3. オリジナルへのアクセス・再利用可能性

24

アマビエ現象2020を引き起こした主要素

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

1. 視覚的わかりやすさ・単純さ

アマビエの特定につながる要素がユニークかつ誰にでも描くことのできる単純な図形で構成されている

⇒作画技術の有無を問わず多くの人がアマビエの生産に関わることが可能

25

アマビエ現象2020を引き起こした主要素

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

2. アマビエ伝承の現代的翻案

「私の姿を描き写して広めれば…」がネット上で独自に成立

- ハッシュタグの利用 (#アマビエチャレンジ #アマビエ祭)
⇒投稿の分離、コンペティション化
- Webアプリを介したアマビエの量産化
⇒生産・共有・拡散・認知のプロセスが加速

26

アマビエ現象2020を引き起こした主要素

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

3. オリジナルへのアクセス・再利用可能性

- オリジナルの資料が京都大学図書館によってインターネット上に公開
⇒オリジナルの持つストーリー性、過去とのつながりも同時に拡散・共有
- アマビエ商標登録への社会的批判
⇒「アマビエはみんなのもの」といったクリエイティブコモンズ的精神

27

アマビエ現象2020を引き起こした主要素

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 学生報告

1. 視覚的わかりやすさ・単純さ
2. アマビエ伝承の現代的翻案
3. オリジナルへのアクセス・再利用可能性

アマビエ現象2020の最初期に揃った条件の検討は、今後アマビエ以外の文化資源の活用可能性を探るヒントになりうる。

28

第二部終了

休憩
5分



録音・録画・スクリーンショット等のご遠慮ください。
質問を随時募集しております。画面下 Q&A機能をご利用ください。
(匿名での質問も可能です。)

29

第三部

ディスカッション

市川寛也准教授、松本玲子、伊達摩彦

30

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020 - 第三形

閉会挨拶

文化資源学研究専攻長: 中村雄祐教授

31

第20回文化資源学フォーラム
アマビエ現象2020

第20回文化資源学フォーラム

アマビエ現象2020
よみがえり妖怪の変容と拡散が映す現代

ご静聴ありがとうございました
アンケートへのご協力をお願いいたします

企画運営: 「文化資源学フォーラムの企画と実践」履修生
青木京、金成めい、清水章文、関根太朗、伊達麻彦、林田明子、松本華樹、松本瑛子、八軒サエ

主催: 東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究室
後援: 文化資源学会



32

付録 D

来場者アンケート

第20回文化資源学フォーラム 来場者アンケート

今後のフォーラム運営の参考のため、アンケートにご協力をお願いします。

※いただいたご回答は、個人が特定できない形でデータやコメントを報告書に使わせていただく場合がございます。
ご承知おきますようお願いいたします。

1. 1-1. あなたご自身について、差支えない範囲で教えてください。（年齢）

1つだけマークしてください。

- 20歳未満
 20代
 30代
 40代
 50代
 60代
 70歳以上

2. 1-2. あなたご自身について、差支えない範囲で教えてください。（性別）

1つだけマークしてください。

- 男性
 女性

3. 1-3. あなたご自身について、差支えない範囲で教えてください。（ご職業）

1つだけマークしてください。

- 学生（大学院を含む）
 大学教員
 学芸員
 公務員
 会社員
 団体職員
 その他: _____

4. 2-1. 本フォーラムをどのように知りましたか。（複数選択可能）

当てはまるものをすべて選択してください。

- 知人の紹介
 メールングリスト（文化資源学会）
 メールングリスト（文化資源学研究室）
 メールングリスト（その他）
 ポスター・チラシ
 SNS（Facebook、Twitterなど）

その他: _____

5. 2-2. ご来場の理由をお聞かせください（複数選択可能）

当てはまるものをすべて選択してください。

- フォーラムタイトル
 内容に興味があった
 文化資源学研究室に興味があった
 講演者に興味があった

その他: _____

6. 3-1. 講演 市川寛也氏「文化資源としてのアマビエ—妖怪文化の現代的活用の視点から」について

1つだけマークしてください。

- 大変満足
 やや満足
 どちらとも言えない
 やや不満
 不満

7. 3-1. 講演 市川寛也氏「文化資源としてのアマビエ—妖怪文化の現代的活用の視点から」について
上記の理由や、感想についてご記入ください。

8. 3-2. 学生による研究発表「インターネットに始まる拡散と表象の変化」について

1つだけマークしてください。

- 大変満足
 やや満足
 どちらとも言えない
 やや不満
 不満

9. 3-2. 講演 市川寛也氏「文化資源としてのアマビエ—妖怪文化の現代的活用の視点から」について
上記の理由や、感想についてご記入ください。

10. 3-3. パネルディスカッションについて

1つだけマークしてください。

- 大変満足
 やや満足
 どちらとも言えない
 やや不満
 不満

11. 3-3. パネルディスカッションについて

上記の理由や、感想についてご記入ください。

12. 4-1. Zoomウェビナーを使用したオンラインでの開催について

1つだけマークしてください。

- 大変満足
 やや満足
 どちらとも言えない
 やや不満
 不満

13. 4-1. Zoomウェビナーを使用したオンラインでの開催について

上記の理由や、感想についてご記入ください。(遠方在住でも参加しやすかった等)

14. 4-2. 次回の開催について、オンラインの方が望ましいと考えますか

1つだけマークしてください。

- はい
 いいえ
 どちらとも言えない
 感染症の状況次第

15. 4-2. 次回の開催について、オンラインの方が望ましいと考えますか
上記の理由や、感想についてご記入ください。(遠方在住でも参加しやすかった等)

16. 5. 全体を通しての感想があればご記入ください
ご協力ありがとうございました。

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。

Google フォーム

第20回文化資源学フォーラム実施報告書

発行日 2021年3月27日

発行 東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究室

発行者 文化資源学フォーラムの企画と実践履修生

※本書の無断複写、複製、データ配信はかたくお断りいたします。